A Busca Pelas Palantíri
As Pedras Da Visão De Fëanor

Por Valindor

Introdução

Essa é a aventura de como as palantíri forma recuperados após a guerra do anel durante o reinado de Aragorn II (a partir de 3019 quando ele retornou a Gondor durante a guerra do anel). As palantirís, somando sete foram todas perdidas durante a Terceira Era, algumas como a que pertencia a Sauron foi soterrado sobre os escombros da torre escura de Barad-Dûr nas terras de Mordor. Mas não são impossíveis de serem encontradas. Essa é uma aventura feita para o sistema D&D (Dungeons and Dragons), mas pode ser jogada perfeitamente em qualquer outro sistema, não tendo limitações quanto a isso, basta saber converter os sistemas um pro outro. Devido ao seu tamanho ela foi dividida em duas partes: O teste e a recuperação das Palantíri. O grupo perfeito para jogar essa aventura deve ter no mínimo quatro jogadores e no máximo seis. Descreverei uma aventura para quatro jogadores mas o mestre pode adicionar mais personagens a sua aventura se assim desejar. O mestre devera ter lido as obras de Tolkien para mestrar o jogo, pelo menos a obra completa O Senhor do Anéis. Além de ter lido a obra deverá ter em mão o material necessário para jogar uma partida de RPG: dados, fichas, livros... e além disso tudo deverá ter também o mapa ampliado da terra média. O mais importante também alem disso tudo será a criatividade do mestre que fica por conta dele mesmo e conhecimento sobre as raças, suas características, as eras, historia do passado, grandes nomes, costumes, geografia local,.... Eu gosto também de coisas adicionais como musicas, fotos, curiosidades... mas isso também fica a critério do mestre. Não pense que a aventura é 90% batalha, terá bastante mistério, encontros e coisas do estilo, mas para os amantes de guerra prometo que as batalhas que houverem serão muito excitantes mas para elas serem realmente legal cabe ao mestre incrementar as batalhas de acordo com sua vontade.

O texto a seguir interessa somente ao mestre então se você não é o mestre eu peço que pare por aqui. Se o conteúdo abaixo for lido por alguém que participará da aventura, o jogo perdera a graça, afinal a pessoa vai saber o que acontecera durante a aventura e as respostas dos problemas que se apresentarão no decorrer do jogo.

Preparando a Aventura

Vamos começar a preparar a aventura. O mestre experiente provavelmente já faz tudo que vai ser descrito aqui. Em primeiro lugar vamos a criação dos personagens. Os personagens eu recomendo que não sejam os das obras de Tolkien. Você deve estar se perguntando porque, é o seguinte, os personagens das obras de Tolkien tem uma personalidade, uma historia de vida que talvez os seus jogadores não conheçam e se conhecem, eles não vão conseguir ser fiel ao personagem pois é muito complicado devido a personalidade forte que eles tem. Sendo assim eu prefiro que cada jogador crie seu próprio personagem, um personagem que com o passar do tempo terá sua própria historia, suas próprias características e esse personagem entrara para a historia de Arda de acordo com seus atos. Outro fato que eu acho importante é os atributos dos personagens (força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e constituição), eles não devem ser exagerados, ou seja heróicos. Um verdadeiro herói constrói sua fama, ou teria graça um personagem com tanta destreza e força que quase fosse impossível o acertar? Não. Eu não queria isso. Esta certo que um mago tem mais sabedoria que um guerreiro mas não deve ser nada exagerado. Vamos parar de papo furado e criar duma vez os personagens. Um grupo perfeito na minha opinião é: um mago, um guerreiro, um ladrão e um druida, mas isso pode ser alterado sem problema. Um grupo de seis pode ter mais um mago e mais um guerreiro, novamente depende do que os seus jogadores preferirem. O bom seria o mestre acompanhar e ajustar os atributos durante a escolha dos mesmos. Tome cuidado quanto aos exageros. A raça dos personagens deve ser escolhida de acordo com suas vontades. Quanto mais variado o grupo mais legal eu acho que fica a aventura, pois daí da briga entre humano e elfo, elfo com anão e vice-versa, sabe fica bem legal. Quando eu quero dizer briga eu não estou incentivando a violência no grupo. Briga no sentido que um personagem não se da tão bem com um mas se da melhor que o outro, não uma briga de verdade. Não se esqueçam que RPG é paz, amizade, diversão e criatividade, nada das batalhas devem ser simuladas com armas reais (eu sei que ninguém teria a capacidade e a ignorância de fazer isso, eu confio em vocês). Escolhida as raças vocês devem escolher ou sortear a idade, peso, altura, tendência, divindade, cor do cabelo olhos e altura, ... tudo de acordo com a sua raça. De todos os itens eu não veja a necessidade de comentar nenhum com exceção da tendência do personagem. Eu sei que ninguém vai querer ou o mestre vai permitir que a tendência do personagem seja maligna. As tendências devem ser de preferência: justo, leal, ... de acordo com as raças também. As idades, não escolham personagens muitos jovens ou muito velhos, escolham idades média e claro que de acordo com a raça. As habilidades eu também deixo para os personagens escolher de acordo com as suas vontades mas não se esqueçam de habilidades básicas que são extremamente úteis, cavalgar, nadar, preparar fogo são exemplos de

algumas delas, especialmente para quem quiser sobreviver. As armas também devem ser escolhidas pelos jogadores, contanto que não sejam armas extremantes poderosas (me entendem né?). Os equipamentos assim como as habilidades e armas devem ser escolhidos de acordo com as vontades dos jogadores e é claro, de acordo com a quantidade de dinheiro que eles tem. Não devem ser esquecidos os equipamentos básicos: uma mochila, um cantil, tochas, sílex para fazer fogo, cordas, refeições... As línguas faladas deveram ser dadas de acordo com a inteligência. Cada personagem sabe a língua da sua raça como língua básica e ganha línguas extras de acordo com a inteligência. As línguas que podem ser escolhidas são: Geral para os humanos, Quenya para os elfos comuns, Kuzdûl para os anões, Entês para os Ents, Orquico pra os Orcs, Fala negra para os servidores de Sauron, Valarin para os Valares, Rohirric para o povo de Rohan, Línguas do norte para o povo do norte, Dunleding para os antigos homens do oeste, as línguas de Harad e Khand para os homens do sul, Druedainic para os druidas, Taliska uma língua antiga da floresta verde, Adunaico para os homens de númenor e finalmente o Avarin a língua élfica secreta...ufa! Feito todos os passos que disse aqui (eu não falei todos, tem outros que ficam a critério do mestre) você precisa conhecer o assunto da nossa missão, as palantíri.

Uma Breve Historia Sobre as Palantíri

Ok! Já falamos sobre como preparar o jogo e tal mas o que são as tais de Palantíri? As pedras Palantíri chamadas também de as pedras da visão de Fëanor são com certeza uma das coisas mais misteriosas e fantástica que já existiu em Arda. Pouco se sabe exatamente sobre elas, pois Tolkien apenas nos deu uma amostra do que realmente seriam essas pedras. Bem, eu vou contar o que Tolkien nos deixou. As Palantíri foram criadas por Fëanor um grande Noldor que forjou jóias e armas muito bonitas e que não podiam ser quebradas. Ele criou as Palantíri em Aldamar, Aman. Essas pedras teriam a capacidade do comunicar entre si, elas também permitem ver coisas muito de longe de maneira pequena mas clara. Ás Palantíri tem a capacidade de mostrar tanto o tempo quanto o espaço, então elas mostravam o passado, o presente e o futuro e também mostrava qualquer lugar que estivesse ao seu alcance. Não se sabe ao certo quantas dessas pedras Fëanor criou mas sabe se que Elendil levou sete delas de Númenor para a Terra Média durante a queda de Númenor em 3319 (segunda era). Mas como é uma Palantíri? São esferas feitas de um cristal muito escuro, muito semelhante a uma bola de cristal, só que algumas eram enormes e não podiam ser erguidas por um só homem. Acredita-se que as Palantíri eram indestrutíveis a armas mortais assim como todas as grandes obras forjadas por Fëanor. As menores mediam em torno de 30 cm de diâmetro enquanto as maiores por sua vez mediam em torno de 90 a 120 cm. O cristal com que eram feitas era negro e liso, bastante sólido. Elas ficavam em mesas feitas de mármore negro, e deviam estar localizadas em lugares altos como torres. Como se usa uma Palantíri? Para se usar uma Palantíri devia se alinhar os pólos delas tanto na horizontal tanto na vertical e não funcionariam se não estivessem corretamente alinhadas. As pedras pequenas permitiam apenas se comunicar uma com a outra sem poder interferir numa conversa entre duas pedras até que a conexão fosse finalizada. Já as Palantíri maiores permitiam que o usuário pudesse interferir numa conversa normalmente (a de Ogiliath e provavelmente e a de Amun Sul). Para se enxergar para o leste por exemplo devia se posicionar na direção do mesmo. As pedras menores poderiam ser movidas para devida posição desejada mas as maiores como não podiam ser movidas exigiam que o usuário se movesse para a direção que ele desejava. Não precisaria ser um mestre para usar um Palantíri (tanto que no livro O Senhor dos Anéis – As Duas Torres Merry sem querer alinha os pólos da Palantíri e olha para o Oeste, na direção de Mordor e consegue falar com o Senhor do escuro mas como sua vontade era fraca ele acabou vacilando sobre o poder de Sauron), mas tinha que ter muita vontade e concentração para enxergar um objeto, pessoa ou lugar especificamente sendo que se uma pessoa comum de vontade fraca fraquejaria num instante diante de uma Palantíri. As pedras foram perdidas e esquecidas em lugares muito distantes um do outro. Na época em que estavam

sendo usadas as pedras ocupavam os seguintes lugares pelas últimas informações dadas por Tolkien:

1. A cidade de Annúminas;
2. A torre Elostirion em Emyn Beraid;
3. A torre de Amun Sul (mais tarde Topo do Vento);
4. A cidade de Osgiliath em Gondor;
5. A torre de minas Ithil (mais tarde Minas Morgul);
6. A torre de Minas Anor (em Minas Tirith) em Gondor;
7. A torre Orthanc em Nan Curunir / Iseengard;

O que se sabe sobre os destinos das Palantíri:

As Palantíri 1 e 3 foram perdidos ou melhor afundados na Baía de Forochel com Arvendui em 1975 (terceira era) quando Arvendui tentava fugir para Mithlond tentando escapar do terrível chefe dos Nazgûl. O Palantír de Amon Sul era o mais importante dos Palantíri localizados na parte ocidental.

Já a Palantír 2 foi levada embora da terra média no navio em que Gandalf, Frodo, Elrond, Bilbo e Galadriel partiram. Este Palantír era diferente dos outros em certos aspectos porque não podia se comunicar com os outros mas olhava alem dos oceanos e Elendil podia olhar as terras imortais.

O 4º Palantír que era o mais forte de todos eles, e era também conhecido como Palantír de Anarion foi perdido durante a guerra em que a torre da cidade de Ogiliath, ficou em ruínas e foi incendiada, isso aconteceu em 1437 (Terceira Era) durante o reinado de Eldakar.

O Palantír 5 de Minas Ithil (Minas Morgul mais tarde) foi parar nas mãos de Sauron quando a cidade foi tomada pela fúria dos Nazgul em 2002 da Terceira Era. Esse Palantír pertenceu posteriormente a Isildur e desapareceu quando Sauron foi derrotado para sempre da terra média em 3019 da Terceira Era. O Palantír provavelmente sumiu sobre os pesados escombros da torre escura de Barad-Dur em Mordor.

O 6º Palantír que permanecia na torre Rath Dinen (Minas Tirith) sobre o comando de Denethor II, não permitia ver quase nada apenas as mãos queimadas de Denethor II que se suicidou ao olhar na pedra e ver as dimensões do poder se Sauron.

Parando nas mãos de Aragorn II (3019 da Terceira Era) a Palantír 7 permaneceu com ele durante seu reinado passando depois para seu filho Eldarion.

Como podemos ver a grande maioria das Palantíri é dado como acabadas e sumidas, mas estão apenas esperando que sejam resgatadas das covas onde foram soterradas. A maioria das Palantíri também sumiu devido as guerras e ao poder de Sauron que desejava elas e também as usava para controlar seus súditos e seus inimigos. Poucos eram os que resistiam ao terrível poder da Palantíri. E agora mais do que nunca as Palantíri serão resgatadas e mostraram o futuro que aguarda a Terra Média pois essa são“As pedras que enxergam

longe”. Mais informações sobre as Palantíri podem ser encontradas nos livros de Tolkien, principalmente nos apêndices de O Senhor dos Anéis.

A Aventura

Agora realmente vamos ao que interessa, a aventura. Depois que você, mestre, tiver conhecido a historia das Palantíri e tiver preparado as fichas dos personagens, e é claro lido informações extras sobre o mundo de Arda, nos podemos começar a aventura. Como já dito a aventura será dividida em duas parte. Eu vou começar apresentando a missão, o lugar onde seus personagens começarão a aventura, darei alguns detalhes extras e começarei a descrever a aventura por fim. No final da aventura disponibilizarei tabelas com características e atributos dos personagens do jogo (PdM's) para AD&D e 3D&D. Também disponibilizarei mapas e figuras ilustrativas que considero importantes.

Missão

Os personagens do grupo serão convocados por Aragorn para cumprirem um estranha e difícil missão.

Recuperar todas as Palantíri (menos a que está sobre seu poder nesse momento que é a 7ª) não interessando como, com tanto que cumpram sua missão. As pedras que não fossem possível ser resgatadas ele queria saber exatamente onde estavam. Em recompensa Aragorn lhe darão: dinheiro, terra, animais e respeito.

No decorrer do jogo será dado mais detalhe a respeito da missão e dicas de onde possam estar as pedras.

A cidade do Lago Vesperturvo

Seus personagens começarão a aventura na cidade do Lago Vesperturvo ou Lago Nenuail que é a nascente do rio Brandewine e fica a norte da floresta velha no coração das montanhas Vesperturvo. A cidade é muito antiga (2034 da Segunda Era) mas foi abandonada por um motivo desconhecido até hoje. Os boatos dizem que a cidade foi abandonada por causa de algum ser que vivia na margem do lago e que não gostava da presença de seres estranhos na sua terra e mataria quem ali estivesse. Mas após tantos anos de esquecimento o Rei Aragorn II mandou reformarem a cidade do lago devido a sua boa localização, e garantiu aos futuros moradores que ele havia expulsado o tal ser demoníaco do lago, apesar de nunca ter feito isso, pois não acreditava nessa suposta historia. A cidade esta localizada bem na beira do lago e tem uma plataforma que permite que os barcos pesqueiros atraquem ali. O Rei Aragorn mandou reformarem a muralha da cidade que media em torno de 15 metros de altura, bem menor que as muralhas das Minas Tirith mas o suficiente para essa cidade. E quem não senão os anões amigos de Gimli que construíram a muralha? Com trabalho rápido e árduo os anões fizeram um excelente trabalho na cidade do lago. As casas foram também reformadas, criaram novos armazéns e uma praça bem no centro da cidade. A praça central da cidade foi decorada por um dos melhores jardineiros de toda Terra Média, Sam. Sam fez um brilhante trabalho na cidade deixando a cidade tão linda como se encontrava o Condado. A cidade foi dividida em várias partes: na parte norte que era mais natural, os elfos se alojaram, já na parte sul, mantendo uma certa distancia dos elfos, ficaram os anões, na parte oeste, os humanos resolveram se instalarem, e por fim na parte leste os hobbits que completavam essa misturas de raças. O centro da cidade ficou reservado ao comercio,a praça e lugares destinados a fins semelhantes como, casas de cura, exercito, escolas.... Existiam quatros entradas na cidade todas bem vigiadas dia e noite, por guardas muitos bem treinado que vinham de Gondor e Rohan. Quatro torres também com arqueiros bem treinados também auxiliavam na guarda da cidade, afinal desde que os Orcs forma expulsos de Mordor após a queda de Sauron os que conseguiram fugir tornavam se Orcs rebeldes que só queriam vingar a morte de seu senhor matando tudo que conseguiam sem ao menos saber porque. Com um comércio que se desenvolveu de forma rápida e econômica a cidade do lago prosperou e se tornou uma grande cidade que recebia muitos moradores e visitantes a cada ano. Entre uma das coisas que se tornou destaque na cidade e na Terra Média é que a cidade tinha uma ótima escola para guerreiros, magos, ladrões e vários outras raças... Muitos estudantes vieram de fora para aprender sobre a classe que escolhia. Com tanta gente a cidade teve que ser expandida e se tornou uma grande cidade no mapa da terra média e recebia visita do Rei várias vezes por ano. Assim a cidade do Lago ressurgiu.

Informações Adicionais

Aqui colocarei em tópicos algumas informações e dicas para o mestre para serem usadas durante o jogo.

1. Tente criar um clima no jogo, faça muito mistério e situações onde os jogadores se sintam realmente em perigo. Se for necessário use sons, luzes, velas. Use a cabeça.

2. Como a aventura é muito extensa e pode demorar meses para ser concluída, quando forem parar de jogar tente deixar um suspense para eles quererem voltar a jogar na próxima vez.

3. Seja justo quanto aos pontos de experiência, tente fazer com que eles levem a sério seu personagem, principalmente na interpretação. Faça com que seus jogadores inventem músicas e poesias para as situações e premie eles com pontos de experiência.

4. Realmente leve a sério seu papel como mestre. Estude a fundo a Terra Média e sua cultura. Conheça a linha do tempo, as raças, os costumes, a geografia, os grandes nomes que habitaram essas terras e é claro expanda essa história criando suas próprias coisas.

5. Para mestrar corretamente leia com bastante atenção toda a aventura, e depois cada vez que mudarem de capítulo releia o próximo antes de vocês começarem a jogar. Isso para você não inventar uma besteira que estrague o resto da aventura por completo.

6. Tente inventar inimigos novos e amigos novos para o seus personagens, o mais legal é ter um amigo misterioso e um inimigo imortal que cause muito medo.

7. Não de moleza. Seja justo, não pule regras, e respeite os desejos dos seus jogadores.

8. RPG é diversão, não faça do seu jogo uma chatice, faça piadas mas saiba a hora de parar. Não se zangue com seus jogadores quando eles fizerem uma brincadeirinha, apenas ria e continue a mestrar.

9. Planeje perfeitamente a próxima aventura para não haver erros. Mas não se esqueça que as vezes o improvisado na hora é muito melhor.

10. Acho que já esta hora do começarmos....divirta-se....

A Aventura

As Pedras da Visão de Fëanor

Por Valindor

PARTE UM

Capítulo Um

A Visita do Rei

A aventura se inicia no ano de 3043 da Terceira Era, reinado de Aragorn II. O local onde seus personagens devem iniciar é na cidade do Lago Vesperturvo (descrita nos capítulos anteriores). Cada personagem inicia em um lugar diferente, de acordo com a sua raça (os elfos no norte, os anões no sul, os humanos no leste e os hobbits no oeste...). Fica a critério do mestre definir a historia de cada personagem e contar a eles. O básico de cada personagem é que estudou na escola da cidade da acordo com a sua classe e é freqüentador de um bar muito popular na cidade, o bar Criatura Alada. Esse bar está aberto toda noite e se encontra no centro da cidade de frente a praça central. Seus personagens não devem se conhecer e serem humildes, nada heróico, pessoas comuns. Após cada personagem saber sua historia você pode dizer a eles o seguinte (não leia!!! diga com suas palavras!!!):

A cidade do Lago está um rebuliço, comerciantes vendem suas mercadorias com mais entusiasmo do que qualquer outro dia comum. As donas de casas varrem suas casas e expulsão o tão indesejado pó de suas residências. As crianças que brincam na rua estão vestidas mais bonitas do que os outros dias. Os velhos sentados sobre a sombra de um enorme salgueiro plantado na praça conversam sobre as grandes novidades do dia. É certo que não é um dia comum na grande Cidade do Lago Vesperturvo, a cidade mais famosa no Ocidente da Terra Média. Hoje quando o sol se pôr atrás das montanhas ao oeste, o grande Rei virá até a cidade para acompanhar como estão as obras de reforma da muralha que cercava a cidade. Como já foi dito as pessoas estavam numa correria incansável para arrumar a cidade de forma impecavel para o Rei saber que nada estava fora do lugar. O rei, desde que foi coroado (no mesmo ano da destruição do mal que ameaçava a Terra Média, o senhor do escuro), que era Aragorn, foi muito bem aceito em todo o lugar por onde pisava e sua fama e bravura sempre foi muito comentada. Ele era mais que um herói para seu povo, ele era um grande rei como os de antigamente quando, Elendil ainda reinava.

Faça uma pausa. Respire para dar um certo mistério e prossiga, contando o seguinte:

Mas mesmo que gostando do Rei e de suas visitas o povo, sentia que algo estranho estava ocorrendo, pois ele não costumava visitar a cidade durante essa época do ano, quando ele tinha que tratar de assuntos importantes no Sul. Então o povo suspeitava que algo muito importante devia de ter acontecido para ele vir até ali. Eram enorme a distancia que separava Minas Tirith da Cidade do Lago. Boatos corriam a solta pela cidade, não importava a idade, a raça ou a classe mas todos fofocavam sobre a misteriosa vinda do Rei. Corriam boatos dos pescadores de que era o Ser do Lago que havia voltado para atormentar, outros diziam que o Rei tinha ficado gravemente doente e os mais sonhadores, sonhavam que o Rei iria se mudar para a Cidade do Lago.

Pergunte aos seus jogadores o que eles acham dessa misteriosa vinda e que dêem suas opiniões e discutam entre si qual seria o verdadeiro motivo dessa vinda. Agora diga a eles que o tempo se aproxima e que o Rei deverá estar chegando na praça principal e pergunte se eles desejam ir até lá. Se alguém negar, invente um motivo para ele ir, que ficaria muito chato, desrespeitoso. Continue contando como se encontra a cidade agora:

Agora que a hora se aproxima, pode se notar a ansiedade que toma conta da cidade e principalmente das pessoas que estão reunidas ali na praça sentadas em grupos diferentes de acordo com a sua raça. Mas algumas pessoas jovens se misturam e são olhadas com desaprovação pelos mais velhos que não suportam essa mistura de raças. O Sol se aproxima do horizonte com as montanhas oeste e a cidade inteira já está presente. Todos conversam entre si, cada qual na sua língua fazendo muito barulho parecendo uma colméia de abelhas. Um barulho estridente corta o ar.

Pergunte aos seus personagens onde estavam quando ouve o barulho e o que estavam fazendo. Não se esqueça de reparar nas suas faces e ver se alguém esta ansioso. Prossiga:

Por um momento o barulho casou medo, e surpresa mas ao verem que se tratava ce cornetas sendo tocadas por guardas vestidos com roupas tradicionais de Gondor o povo se alegrou e tornaram a ficar ansiosos para saberem onde estava o Rei. As cornetas de ouro maciço tocaram altas e esplendidas reluzindo aos últimos raios de sol que mergulhava por detrás das montanhas amaldiçoadas. Então pararam por um momento e um cavalo branco de porte muito sério montado por cavaleiro digno de seu cavalo. O cavaleiro usava vestes brancas, douradas e prateadas e trazia em sua cabeça um coroa de pedras raras e brilhantes. Mas a beleza de suas vestes, de seus cavalo e de sua coroa não eram nadas se comparadas ao homem que montava o cavalo. Sua face era séria e com traços bem definidos que mostravam que esse era um homem sábio e que já havia aprendido muito com as lições da vida. O homem era Aragorn II, o Rei da Terra Média, o rei da cidade do lago. Todos apresentavam profundo respeito por ele pois sabiam dos grandes atos que ele já havia feito e das grandes provações que ele havia passado. Aragorn sempre com o rosto erguido, desembainhou sua espada e brandiu ela para o alto. E as pessoa gritaram viva ao seu nome. O cavalo então parou. O Rei

olhou para a multidão a sua volta e guardando sua espada de volta na bainha falou numa voz muito séria, mas que indicava ternura e amor ao mesmo tempo, a voz de um Rei. A voz que consola os que perderam e da esperança aos que não tem, é a voz de um homem cuja sabedoria ultrapassa a de qualquer outro ser na face da terra média. E como se estivesse enfeitiçados eles escutaram o rei com toda a atenção que fosse possível. Essas foram as palavras que saíram de sua boca.

- Povo dessa cidade abençoada no coração de uma terra nobre onde as montanhas abrigam lagos e os lagos abrigam as cidades. Gostaria de cumprimenta-los e desejar que sejam felizes aqui.

Fez se um silêncio total, Aragorn suspirou e continuou olhando nos olhos daqueles que olhavam ele com muita admiração.

- Muitos rumores sobre a minha vinda nessa época do ano devem ter surgido...

Cada pessoa imaginava se a sua hipótese seria a certa. O silêncio agora era maior do que nunca. Mas o Rei prosseguiu após contatar que todos estavam extremamente ansiosos.

- *Para os que acharam que eu estava doente....*

As pessoas que afirmavam essa idéia olharam atentamente para ele afim de saber se estavam certas.

- Não – disse ele calmamente causando um certo alivio para o povo – Eu ainda pretendo governar por muito mais tempo se os deuses assim permitirem...

Agora a maioria achava que ele traria uma má noticia que ele resolveria contar pessoalmente a eles, mas os mais sonhadores ainda acreditavam no ser do lago. Mas os pensamentos foram interrompidos pela voz cortante de Aragorn.

- Eu também não vim trazer nenhuma noticia importante – disse ele de uma vez ao ver a ansiedade nos olhos deles.

- E para os que acreditam no ser do lago...

Procure reparar nos seus jogadores durante essa sessão de mistérios e ansiedade. Eu (pessoalmente) acredito que a maioria disse que o problema era o monstro do lago. Prossiga e acabe de uma vez por toda com o mistério.

- *Não. O problema não é ele.*

Houve então na cidade um rebuliço total e o barulho começou de novo. Se não era nenhum dos boatos então o Rei veio até eles apenas para ver a reforma da muralha que cercava a cidade? Ele poderia muito bem enviar um funcionário de Gondor para fazer isso. Como se tivesse lido a mente de todos (como diziam que ele era capaz) ele finalmente disse o por que para acabar com o mistério e ansiedade que tomava conta de todos ali presentes.

- Sim. Eu vim apenas para ver como vai a reforma das muralhas ou vocês pensam que eu acho vocês sem importância?

Por um momento todos da cidade gostaram mais ainda de Aragorn, é claro, se isso fosse possível. E calmamente o Rei ordenou que o cavalo se dirigisse as muralhas que estavam sendo reformadas. E deixou lá elfos, humanos, hobbits e anões completamente sem

reação não acreditando no que havia sido dito, mesmo que o ser do lago aparecesse naquele momento eles nem se tocariam.

Por enquanto esta certo. Até agora seus personagens não tiveram que fazer nada. Vamos a ação. Pergunte a eles se eles vão seguir o Rei durante sua inspeção nas muralhas, voltar para casa ou sei lá o que eles desejam fazer. Não dependendo o lugar onde eles forem durante a caminhada (os personagens ainda não estão juntos como um grupo, até será melhor se cada um for para o seu canto) eles serão barrados por cavaleiros vestindo as trajes real de Gondor. Os homens pedirão para os seus jogadores que acompanhe-o. Caso ele seguir normal sem perguntas ok, ótimo. Agora caso o jogador se sentir ameaçado ou em duvido e perguntar o por que os guardas apenas dirão que é urgente. Se o jogador continuar relutando então o guarda aplicara um golpe rápido na nuca do jogador e esse desmaiará (quem mandou ser tão desconfiado). Os jogadores que seguirem o guarda deverão ser levados para a parte oeste da cidade onde o Rei esta fazendo a verificação. Eles são encaminhados com muita cautela para mão serem percebidos por um beco que passava despercebido por uma pessoa normal. No fim do beco a direita estava uma porta de madeira de aparência muito feia. O guarda abriu a porta e dá para ver que alem da porta continua um corredor longo e mal iluminado cujo fim não é possível ver. Pediu aos jogadores que entrasse e seguisse até o fim do corredor, então deveria dobrar para a esquerda e entrar na segunda porta. Nessa porta haverá uma porta que estará encostada. Ao abrir a porta o jogador devera encontrar uma sala onde a várias cadeiras e em uma delas esta sentado Aragorn rodeado por guardas semelhantes ao que lhes escoltaram. Também estão na sala outras pessoas, que nesse casos são os outros jogadores do grupo. Não se esqueça de alterar um pouco a historia para cada personagem para não ficar tudo igual, afinal acontecem em momentos diferentes, principalmente se alguém do grupo estiver desmaiado. Ele apenas se lembrará do guarda que mandou ele lhe acompanhar e de que de repente tudo ficou escuro e ele acordou ali sentado na cadeira de frente com o Rei. De primeira vista aquilo poderá parecer um sonho para seus personagens mas os pensamentos serão interrompidos quando Aragorn começar a falar.

- Não tenham medo – falou ele calmamente com uma voz reconfortante – Ninguém vai fazer mal nenhum a vocês.

Aragorn ira olhar para cada um dos personagens e disser seu nome, idade, raça e classe. Após ele recomeçara a falar.

- Eu vou responder a grande duvida que passa pela cabeça de vocês nesse momento – pausa, continua – Eu convoquei vocês até aqui para lhe pedirem um favor.

Nesse momento creio eu que a maioria dos seus jogadores ficaram, surpresos e perguntas como por que eu podem surgir.

- Talvez haja uma pergunta maior do que essa, por que eu? – diz Aragorn – Bem, eu não vou negar que vocês aparecerem na minha frente ao mero acaso. Bem não foi tão ao acaso. Já faz dois meses que eu olhei na Palantíri e vi os rostos de vocês

Seus personagens deverão ser informados sobre o que é uma Palantíri mas bem basicamente, sem muitos detalhes. São pedras que mostram o tempo e o espaço. Talvez algo a mais mas não muito mais do que essas informações deverão ser dada.

. Então pesquisei por que a Palantíri havia me mostrado seus rostos. A conclusão em que cheguei é que vocês farão uma missão muito importante. Eu já descobri qual é a missão, mas como essa missão e de muito dificuldade eu gostaria de testar vocês primeiro. Peço que aceitem a missão, pois estarão me ajudando e também a terra média. Mas não se preocupem quanto a recompensa. Eu serei justo.

Agora seus personagens podem fazer algumas perguntas simples, nada muito complicado. Não se esqueça de uma coisa muito importante. Aragorn não revelara para eles o que realmente são as Palantíri detalhadamente ou algo semelhante. Depois de algumas perguntas (no máximo 3), Aragorn simplesmente dirá ao grupo para daqui a 18 dias antes do sol se pôr por completo estarem na cidade abandonada de Fornost e se retirara da sala com seus guardas. Agora eu acho um bom momento para o grupo se conhecer e trocar idéias.

Se houver algum ladrão no grupo ele notara que há um envelope no chão perto da cadeira de Aragorn. O envelope tem uma aparência bem surrada e está um pouco sujo nas bordas, já amarelando. Dentro do envelope esta uma carta e um outro papel menor. A carta é nova e a pessoa que a escreveu tem uma caligrafia excelente (o mago do grupo repara nisso). Está escrito na linguagem geral de Arda:

Aos nobres senhores que encontrarem essa carta:

Parabéns

Vocês acabam de passar no primeiro teste. O teste da percepção dos detalhes que compões o cenário. A missão que eu lhes darei necessitara de muita observação. Estejam atentos. Agora lhes darei a próxima pista.

Onde o sol nasce
Onde o Ser vive
Onde a vida surge
Também vive um a sábio
No coração da montanha
Em frente ao mar escuro
Onde a sabedoria esta escondida
Existe um sábio

Decifrem a poesia e terão sua próxima pista. Até a próxima. Mais uma dica amigos: Nilvarel.

Boa Sorte!

Aragorn II

O outro papel menor que esta junto com a carta e o nome de uma casa para magos chamada de Tulgas. É um lugar muito popular entre os magos, pois nesse lugar é vendido de tudo quanto é coisa que se imagina para magos. O mago do grupo obviamente conhece esse lugar e sabe onde fica. Pergunte aos jogadores o que eles querem fazer. Se a resposta for ir até a Tulgas, ótimo, continue logo em baixo. Se os jogadores não se tocarem sobre qual é o lugar e resolverem ir a outro lugar, deixe, depois de um tempo eles vão se ligar sobre o lugar correto.

Capítulo Dois

Nilvarel e o Chacal

Quando os jogadores resolverem irem para Tulgas, o mago saberá o caminho. Indo em direção a parte élfica da cidade eles logo verão que bem perto da muralha existe uma casa de madeira bem grande. A casa tem dois andares e se parecem muito com um tronco de árvore caído no mato. Uma chaminé de ferro toda cheia de curva saia da parte direita da casa, uma listra de fumaça sai da chaminé tentando encontrar o céu. O jardim da casa é cheio de plantas e animais exóticos. Uma grande árvore cresce na parte esquerda do jardim. Literalmente parece um circo no meio da cidade. A porta da frente está aberta e é possível ver uma placa onde está escrito em grandes letras douradas: Aberto. Se o grupo resolver entrar, se surpreenderão. O interior é muito mais confuso do que o jardim. Há objetos e "coisas" de tudo quanto é formato, tamanhos e cores. O mago se sentirá muito a vontade. Um senhor muito idoso com longas barbas branca que se parece muito com um mago esta atendendo um outro senhor que também parece ser velho mais não tanto quanto o balconista. O grupo será surpreendido novamente pelo balconista que perguntara o que eles querem avaliando eles com os olhos.

- Então caros senhores. Bem Vindos! – diz ele ajeitando o minúsculo óculos que ele usava – me chamo Elraniach em que posso lhes ser útil?

Agora cabe ao grupo responder corretamente. O mago só conseguira ajudar o grupo quando eles mostrarem a carta que

Aragorn mostrar. Quando a carta for mostrada ele se espantará e fará uma magia que fechara a porta num instante e mudara os dizeres da placa para fechado. Com visível espanto ele pede para eles serem mais cautelosos e não saírem por ai pedindo informações sobre esse assunto. Agora o mago pega uma cadeira para cada um, faz um círculo senta em uma cadeira maior e com decorações muito bonita e começa a conversar.

- Se Aragorn mandou essa charada poética para vocês e também mandou vocês virem até aqui – disse ele de forma bem pensativa – é por que ele acha que eu sei algo sobre esse tal sábio...muito curioso.

Elnariach alisou a barba olhou para o lado e de repente gritou:

- Nilvarel !!! Claro!!! Que mago bobo sou eu – gritou ele para si mesmo – O grande livro de Nilvarel.

O mago agora se levantará e irá em direção há uma estante de madeira enorme. Essa estante que se encontrava bem afastada das outras coisas da loja tinha livros muitos grossos e de nomes curiosos. Parou num cujo título já escondido pela poeira que tomava conta do local era Nilvarel,contos de lugares fantásticos. Folheou o livro e continuou.

- Desculpem senhores. Perdoem a minha fraca memória mas eu ganhei esse livro de um viajante a muito tempo atrás – disse Elnariach – Como ninguém se interessava por ele acabei botando ele junto com os livros menos procurados.

O mago começa a pensar. Depois de folhear o livro novamente e dar uma olhada nas figuras, prossegui com a conversa.

- Eu ainda não consigo saber por que Aragorn pediu a vocês esse livro – disse ele meio frustrado e confuso – Ele conta sobre lugares... Aqui!!

O mago agora apontou para um desenho de um lago cercado por montanhas por todos os lados menos no Oeste. Em cima do desenho se lia numa letra élfica vermelha: O Lago do Ser. O mago agora deu uma lida no texto e de vez em quando soltava murmúrios de exclamações deixando os jogadores muitos ansiosos.

- É, com certeza um livro muito interessante mas infelizmente não poderei dar uma lida nele, pelo menos não agora – falou rapidamente o mago – Eu acho que vocês terão que ler ele e descobrirem por si o mistério que Aragorn lhes deu. Então, desejam levar o livro?

O livro custa 20 PO. Os jogadores deverão comprar o livro para progredirem na aventura. Caso não houver o dinheiro o mago aceita o dinheiro mais um item que valha a quantia de dinheiro necessário para a compra. Quando os jogadores comprarem o livro o mago agradece a visita deles e sugere que eles leia ele numa salinha silenciosa que tem nos fundos de sua casa. Se os jogadores aceitarem eles poderão sair da casa, contornar a árvore e verão uma cabana de madeira toda cercada por plantas muito bonitas. A cabana tem uma mesa redonda e várias cadeiras confortáveis.

O livro esta escrito em quenya e na capa é possível ver um elfo de aparência muito elegante cujo nome é Nilvarel. O livro é um diário

das aventuras que esse elfo realizou e ele fala um pouco sobre cada um dos lugares. Os principais lugares que ele fala são as Colinas de Ferro, a Montanha Solitária, as Montanhas Cinzentas, Forodwaith, Carn Dûm, o Reino Perdido de Arnor e as Montanhas e o Lago Vesperturvo. Aqui só descreverei a parte das Montanhas e o Lago de Vesperturvo, portento se os jogadores questionarem sobre os outros lugares invente algo.

No capitulo sobre Vesperturvo ele conta que chegou em grande lago escuro cercado por altas montanhas. Acampou ali naquela noite e foi dormir. No outro dia quando ele acordou ele viu o sol nascendo sobre as montanhas e se apaixonou pelo lugar. Para indicar que esteve ali cravou um marco feito de madeira no chão e resolveu atingir as montanhas contornando o lago. Resolveu contornar o lago pelo norte para então chegar onde o sol nascia. No livro ele conta sobre as plantas e animais que ele encontrou, do sol que importunava ele durante as longas caminhadas. Após dois dias de caminhada ele finalmente chegou a ponta norte do lago. Suas provisões estavam se tornando escassas e o sol continuava a lhe incomodar. Sem esperança e quase desmaiando ele viu num ultimo relance um animal, que se semelhava a um chacal muito machucado, sangrando, já se arrastando com a morte nas espreitas. O chacal então bebeu da água do lago e quase que por mágica seus ferimentos foram se cicatrizando e o chacal se repôs suas energias. Nos seus últimos esforços, usando a sua energia restante ele alcançou a beira do lago e bebeu da água, mas ao contrário do chacal ele não sentiu nenhuma diferença, continuava sendo a mesma água que ele sempre bebera. Olhou para o sol escaldando que cegou seu olhos por alguns instantes. Olhou a poeira desértica que cobria o lugar e devia ser a mesma de milhares de anos atrás. Começou a passar realmente mal, sua cabeça girava, as imagens ao seu redor desfocaram. O elfo não sentia mais força e vontade de lutar, para ele sua vida estava acabada e esperava a morte ansiosamente. Mas o inesperado acon1teceu. Olhou para o seu lado direito e viu o chacal que o fitava. Agora ele sabia também que seria devorado por um animal selvagem. Um relapso da sua vida passou pela sua mente. Então ouviu uma voz grossa lhe disser:

- Lute! Você lutou tanto até agora para morrer assim!?

Confuso e com medo ele procurou de onde vinha a voz, mas não viu nada alem do chacal que o fitava com olhos frios. Mas não parecia estar afim de comer ele. Mas a voz prosseguiu e ele finalmente pode ver que a voz vinha do chacal!

- É a fé que salva as pessoas! Tenha fé e será salvo!

O chacal se retirou em passos lentos e firmes. Em nenhum momento ele olhou para trás. Nilvarel estava confuso. Seria aquilo uma ilusão criada pelo calor do sol ou o chacal realmente falou com ele. Alimentado pela sua dúvida ele se dirigiu a beira novamente. Aproximou seu rosto da margem se mirou na água. No reflexo não viu seu rosto mas sim a face de um chacal. Bebeu a água acreditando que tudo que o chacal havia lhe dito era pura verdade e que a água realmente curava bastava ter fé. No mesmo instante que bebeu a

água sentiu um calor percorrer seu corpo. Ele estava se sentindo forte e renovado. Ele conseguiu prosseguir a viagem as montanhas onde o sol nascia mas esse não era seu único motivo ele queria também reencontrar o chacal.

O diário prossegue por 8 dias em que ele caminha até onde o sol nascia todos os dias de noite. Ele bebia da água uma vez por dia e se renovava novamente para prosseguir com sua viagem. Durante as três últimas noites ele ouviu barulhos do chacal. Nesses momentos do diário ele diz que se sentia como se estivesse chegando no seu destino. Mas o diário acaba quando ele está escrevendo sobre o oitava dia. Está escrito assim.

Oitavo dia desde a aparição do chacal...

... Esse poderia ser mas um dia comum se não fosse pelos estranhos fatos que acontecerão e estão acontecendo. Todos os outros dias quando eu me levantei tudo estava como eu deixei a noite antes de ir dormir, mas essa manhã quando me levantei não consegui encontrar a minha mochila. Apenas vi o livro aberto, minha pena para escrever e a tinta. Achei várias pegadas que acredito que sejam do chacal...

... Mas esse não foi o único fato do dia. Na hora do meio dia cheguei a um pequeno arroio que corria em direção ao lago. Quando atravessei o lago, senti me como se tivesse entrado em um novo mundo. Agora a natureza parece estar mais bela, eu pareço compreender ela. Sinto me como se as árvores estivessem falando comigo. Não sei talvez seja por eu estar tempo demais no mato e sem conversar com alguém, é claro, alem do chacal. Mas eu me lembro da frase que o chacal falou para mim:

" Tenha fé e será salvo"

... Continuei andando por esse paraíso, até ver o sol se pondo do outro lado do lago, talvez bem onde eu firmei meu marco, nesse momento senti um calafrio na nuca. Olhei para trás e vi o chacal que me fitava. Mas do mesmo jeito que ele repentino que ele apareceu ele sumiu...

... Me sinto como se estivesse chegando ao meu objetivo dessa longa viagem que eu venho fazendo à mais de nove meses. Até agora eu não tenho nenhuma novidade sobre o chacal, estou parado acampado a algumas milhas de distância do riacho, acho eu chegando até a ponta oposto do lugar onde conheci o chacal. Onde estou é um pequeno bosque com árvores de grande portes que chegam a me assustar. Há uma grande pedra no centro desse bosque que parece que foi posta por pessoas aqui. Agora estou sentido que algo...

Nessa parte do livro há um grande rabisco no final da palavra algo como se o elfo tirou a mão bruscamente do livro. As páginas que seguem estão todas em brancos. Agora o grupo deve interpretar que o sábio a quem Aragorn se refere é Nilvarel e cabem a eles irem até lá para falarem com o sábio. Agora já é noite na cidade e o grupo fica

sabendo através de um grupo de senhores que falavam alto que o Rei havia voltado para casa da mesma forma inesperada como havia dito sobre a sua vinda. Seria preferencial se o grupo fosse dormir e fizesse sua viagem até o sábio no outro dia.

Caso alguém do grupo quiser ir até o bar da cidade, deixe que vão e faça que haja uma confusão com um grupo de bêbados no bar. Se eles quiserem ir agora mesmo para o sábio diga que eles estão muito cansados para caminharem e os guardas não gostam de viajantes entrando ou saindo a noite e eles teriam que explicar porque eles sairiam da cidade aquela hora da noite e caso o grupo resolva contar os guardas vão rir da cara deles dizendo que eles beberam demais e que se não fossem para casa rapidamente eles iriam apelar pela violência. Só lembrando que são muitos guardas e se o grupo resolvessem lutar ou eles seriam mortos ou acabariam por serem imobilizados.

Outros lugares dentro da cidade fica a cargo do mestre que invente algo. Desde que eles não morram e vão dormir depois para agüentarem o outro dia.

Capítulo Três

O Deserto de Galdap

O grupo devera acordar e se encontrar de qualquer forma. Quando juntos eles decidem como irão e a aonde. Seria ótimo se eles fossem a pé. Creio que eles não tenham dinheiro para comprar um cavalo ou outro meio de transporte animal. Barco também não é possível pois nenhum pescador entra mais do que algumas milhas no lago com medo do ser, nem pagando uma fortuna. Não existe nenhum guia disponível e louco o suficiente para ficar vagando pelos desertos e pelas montanhas. Ou seja seu grupo contara apenas com eles mesmos.

Existe duas formas de se chegar até o sábio, uma é pelo norte e outra e pelo sul. Pelo sul é praticamente impossível e complicado, pois seria necessário atravessar dois rios que são bem largos e ainda atravessar um facha montanhosa inexplorada e de difícil acesso. A única vantagem aparente desse caminho é que ele tem um clima mais agradável e é menor o caminho que deve ser percorrido. O caminho norte é mais complicado em certos pontos mas é mais viável ao seu grupo. Não é necessário atravessar nenhum rio por esse caminho mas é necessário atravessar um deserto que pode chegar a temperaturas extremas. Esse caminho já foi explorado apenas por Nilvarel e é contado em seu livro que pode ajudar muito o grupo com as suas descrições de lugares. O caminho mais óbvio a ser seguido é o caminho norte mas caso o grupo decida ir pelo sul faça um ponto em que eles tenham que desistir devido aos obstáculos que você impuser para eles ultrapassarem.

O grupo pode se equipar com o que quiser por isso deixe um momento para eles se organizarem. De preferência seria ótimo se eles comprassem bastantes refeições e outros instrumentos de uso variado. Após as compras está na hora do grupo partir. Eles podem partir pelo portão norte ou o portão sul, não importando por qual eles saiam vai acontecer que os guardas irão zombar deles. Quando eles estiverem saindo do portão três guardas que estavam encarregados de fazerem a guarda barram o grupo e começam a questionarem sobre para onde eles estão indo e qual seria o objetivo. O grupo pode seguir e ficar calado pois os guardas não tem permissão para matar ninguém que não seja um orc. Ou caso o grupo for mais encrenqueiro de disser onde eles vão. Os guardas quando souberem do objetivos deles irão se desatar a rir. O bom seria o grupo se retirar e deixar os guardas na boa, mas caso houver alguma briga ou discussão eu deixo ao critério do mestre, mas lembrando que, não é uma boa um dos guardas morrerem pois os jogadores serão acusados de crime e isso vem a complicar a aventura.

Após atravessarem os portões da cidade eu acho que finalmente irão começar a se aventurar. Mas isso só dependo dos jogadores e é claro da criatividade do mestre. De acordo com o livro

de Nilvarel a melhor trilha a se fazer seria contornando o lago não se afastando dele pois ele oferecia sua água, sua refrescaria o grupo quando fosse necessário e o mais importante de tudo, ele amenizava o calor insuportável causado pelo sol que não perdoava ninguém que passava por ali, nem sequer um rei. Não existe nada de interessante em um deserto para a aventura, talvez um bando de orcs rebelados que acabe encontrado o grupo ou talvez areia movediça. Tudo isso o mestre deve definir, só tomando o cuidado para não tomar muito tempo do grupo pois eles tem agora só mais 18 dias para chegar até Fornost onde Aragorn os aguarda.

Ao final de 2 dias de viagem eles devem chegar então a ponta norte do lago. Se o grupo estiver sem fome, as provisões estiverem legal e eles não estiverem abatidos pelo sol, algo muito ruim ira acontecer ao grupo. Se eles já estiverem com fome e passando mal também leia já o próximo parágrafo. O grupo está bem, sem fome é esta chegando na parte mais norte do lago, tudo está ocorrendo bem, mas subitamente eles ouvem um barulho. Esse barulho parece vir de uma duna mas ao leste deles, e não é possível ver o que se passa mais adiante ou da onde vem o barulho. O barulho se assemelha a um rugido de algum animal de grande porte. O grupo pode tentar se esconder, fugir ou ir até a duna mas de uma forma ou outra eles serão atacados por um ser do deserto. Esse ser, pode voar em forma de pó e atinge grandes velocidades, também pode ir se arrastando como uma duna que se move e pode tomar a forma de um gigante de areia de 15 metros de altura. O ser do deserto não tem inteligência aparente e seu único objetivo e varrer os desertos de impurezas (viajantes e outros seres que não pertençam ao deserto. Nessa aventura o demônio vira em forma de uma imensa nuvem de poeira que faz um barulho alto e ventos muito fortes.

Até o momento vocês não notaram nada de diferente no deserto, sempre o mesmo lugar, silencioso, misterioso e sem fim. Só era possível ouvir o barulho dos calçados de vocês se arrastando pela areia. Agora o sol já esta se pondo no oeste e a lua se prepara para entrar em cena. Mas um barulho alto e ensurdecedor ecoou pelo deserto. Ele vinha do oeste onde o sol estava se pondo. Ventos mais forte começaram a soprar dessa mesma direção e o barulho aumentava, logo a poeira se levantou e formou uma enorme nuvem de poeira que vinha na direção de vocês. Ela vinha numa velocidade de um cavalo de Rohan e varia tudo que encontrava em seu caminho.

Por mais que o grupo se esforce o demônio acaba por encontra-los e arremessar-los uns cinqüentas metros para longe, arrancando suas mochilas e armas para longe. Alguns do grupo podem cair na beira do lago, outros nas dunas de areia, mas todos desmaiam sem haver nenhuma morte o pior que pode acontecer é vários ossos quebrados e machucados profundos. Quando o grupo acordar eles poderão se desesperar pois estão machucados e seus equipamentos sumirão. Os que puderem caminhar encontrar os equipamentos a uns cento e cinqüenta metros de distância de onde o grupo encontrou-se com o demônio. Mas estará faltando ao grupo todos os suprimentos

alimentícios (provisões). Agora o grupo deverá provar o espírito do trabalho em grupo.

Para os que já estavam mal, eles acabam desmaiando em uma parte, exaustos sem poderem mexer um único músculo. O sol estará castigando eles e suas visões já estão falhas. O mesmo conta caso o grupo seja castigado pelo ser do deserto. Agora, nesse exato momento o grupo devera se lembrar da história que Nilvarel conta a eles. Eles devem tomar a água usando sua fé que os salvará. A princípio repita a historia do chacal e Nilvarel com eles. Na primeira tentativa falha mas o chacal aparece misteriosamente e manda eles tomarem a água com fé e depois parte para o oeste.

Ao tomar a água o grupo se fortalecerá e qualquer ferimento estará curado restaurando por completo os pontos de vida dos personagens. Agora o grupo já pode prosseguir para o caminho que contorna as montanhas. O deserto agora só se estende por uma pequena faixa que se junta com as montanhas. Já nesse pedaço desértico é possível reparar que começa surgir pequenas plantas, pequenas mas vencedoras, pois conseguiram sobreviver ao poderoso sol que atormenta o deserto Galdap. Esse fato indica que quanto mais eles avançarem mais agradável será o clima, mas esse fato não é desconhecido pelo grupo pois eles leram no livro de Nilvarel que a região que nascia nos pé das montanhas era bonita, variada e abrigava uma grande variedade de animais típicos do local.

Capítulo Quatro

O Caminho da Provação

Esse foi o nome que Nilvarel deu ao caminho que ele cursou ao pé da montanha, pois ele havia tido uma provação enorme para chegar até seu destino e encontrar o chacal novamente. Talvez esse também seja o clima sentido pelo grupo durante esse pedaço da aventura. Nilvarel não descreve muito sobre sua passagem por esse caminho, apenas fornece informações sobre onde repousou e coisas estranhas que ele havia ouvido e percebido durante o dia mas não fornecia precisamente descrições sobre o local por onde estava andando.

O mestre deve cuidar para que a viagem pelo caminho da provação dure entre oito a nove dias, não mais nem menos. Descreverei um roteiro de oito dias de viagem bem basicamente mas o mestre não precisa necessariamente contanto que não estrague o objetivo da aventura.

Primeiro Dia

O grupo sairá do deserto no inicio do terceiro dia de viagem entrando então em o que parece ser um pórtico feito por árvores. Duas árvores de caules grosso e antigo se curvam formando um arco. Á uns trinta passos depois do pórtico o ladrão do grupo ou outro personagem que tenha uma boa destreza irá perceber uma marca no chão. A marca ao que parece pertence a um animal da família dos lobos, cachorros, chacais... O grupo então chegara a conclusão que essa pegada pertence ao chacal. Não existe nenhuma trilha traçada na mata, mas com bastante atenção é possível perceber que as árvores parecem formar uma estrada e essa “estrada” parece sempre ir exatamente nas direções correta a serem seguidas. Nesse primeiro dia não acontece nada de realmente interessante, só o grupo começa a gostar da natureza e das sombras que as árvores oferecem. As árvores das floresta tem agora em média dez metros e não são ainda muitos numerosas para serem consideradas um floresta. Não existem muitas espécies diferentes de plantas e árvores nesse local, cresce mais plantas resistentes ao calor, que mesmo não sendo comparado ao do deserto ainda cansa. Nenhum sinal do chacal ou de alguém por ali a não ser pequenos animais silvestres que foram vistos caminhando pelos arredores do caminho da Provação e que não se importaram com a presença humana. Como alimento o grupo deve sair um pouco do caminho e andar uns trezentos metros até chegarem na margem do lago e beberem da sua água que faz a fome e o cansaço pararem por um dia inteiro. Daí o grupo deve voltar ao caminho e prosseguir viagem. O grupo consegue chegar a noite ao mesmo círculo de árvores onde Nilvarel dormiu na sua primeira noite na floresta. Nada de diferente acontece durante a noite e nenhum barulho é ouvido alem dos animais que ali vivem, nada do chacal.

Segundo Dia

O dia amanheceu gelado e uma névoa cobria o lugar. O acampamento continua como eles deixaram quando foram dormir. Eles devem andar até o lago que fica á uns duzentos e cinqüenta metros do acampamento do local onde eles repousaram a noite. No caminho do acampamento duas pessoas do grupo caem em uma lama nojenta movediça que começa a sugar eles para baixo. Uma solução pratica pode ser feita cortando cipós que existem aos montes pelo local. Quando todos forem resgatados eles bebem a água se lavam e voltam ao caminho prosseguindo viagem. Nesse pedaço da viagem a mata se torna mais fechada e já podemos considerar como uma floresta. O clima vai melhorando e uma variedade maior de

plantas vai surgindo agora algumas árvores atingem entre quinze e vinte metros de altura e o caminho criado pelas árvores se torna mais estreito. Passado a hora do almoço o grupo enfrenta outro problema: as árvores que são parecidas com os salgueiros da floresta velha parecem estar vivas, pois começam a se chacoalharem e emitir estranhos barulhos que se assemelham a assovios. Não tarda muito e as raízes dessas se enrolam nos pés do grupo e começam a tentar trazerem eles para seu caule (semelhante ao salgueiro-homem da floresta velha em o Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel) e os devorarem. Quanto mais o grupo tentar se salvar mais os galhos apertam e fogo só irrita mais os salgueiros fazendo eles darem chibatadas com seus galhos nos personagens. Já quase dentro o chacal chega e começara a uivar e latir para as árvores que lentamente começam a soltar eles. Quando soltos o chacal já não esta mais no local. O resto do dia ocorre normal. Nessa noite eles podem dormir em qualquer lugar sem restrições. Existe uma pequena caverna ao norte da estrada, à uns cem metros da estrada. Não há nenhum problema na caverna e pode servir de abrigo durante a noite. A noite também é semelhante a noite passada, nada de diferente.

Terceiro Dia

O dia esta completamente nublado não há nenhum sinal do sol e o clima esta realmente fazendo frio. Novamente o acampamento esta normal. No caminho para beberem da água do lago que se encontra a um pouco menos do que meia milha do acampamento eles dão de cara com o chacal que os encara por alguns momentos e corre para o leste sumindo. Se o grupo resolverem procuram ele não encontram nada nem mesmo uma única pegada que seja. Indo pela estrada eles reparam que cada dia que passa a natureza se torna mais bela assim como Nilvarel descreve em seu livro. Por volta do entardecer eles chegam ao que parece ser um círculo mágico formado por varias pedras de cristais totalizando num total de sete pedras alinhadas em um círculo perfeito. No centro há uma árvore de mais de cinqüenta metros de altura que se assemelha há uma figueira. Seu caule é enorme para abraçar ele seria preciso mais de trinta pessoas. Cada uma de suas raízes ia em direção a um dos cristais, totalizando então sete raízes principais. Quando o grupo entrar no círculo de pedra elas brilharão numa luz esbranquiçada muito forte que cegara o grupo por alguns segundos. Quando o grupo voltar a si depois do susto eles podem tentar sair de dentro do círculo mas uma barreira de energia invisível não permite que eles saiam, ao tentarem sair eles perdem 1d4 de vida por tentativa, mas não adianta é muito forte. Nenhuma magia ou arma tem capacidade de destruir a barreira ou os cristais. Se a árvore for ferida, começara a sair sangue de seu caule e de suas folhas. Para sair do lugar o grupo deve se atirar contar uma parte do caule da árvore que é mais chata e se assemelha a um pórtico. Quando atravessarem o caule chegarão ao em uma salão de pedra vazio bem grande todo coberto por limo, ao

olharem no teto verão a raiz da árvore (olhe o desenho explicativo). No final do salão há um porta de madeira já podre e se quebra quando for tocada. Agora eles estão de volta ao caminho por onde estavam caminhando, se eles olharem para trás verão que atrás deles está a árvore. Após isso não ocorre mais nada de interessante durante o resto do dia. A noite eles podem dormir perto de um pequeno córrego que corta o caminho da Provação. Nessa noite nem tudo corre tão bem. Nas outras noites os barulhos dos animais das florestas eram normais e aconteciam o tempo todo mas nessa noite está um silêncio muito desagradável. Esta bem frio e uma neblina não permite que eles vejam o que se passa ao redor do acampamento. De madrugada o chacal aparecera no córrego e fitara o grupo por um longo tempo, depois some na neblina. O grupo não encontra ele.

Quarto Dia

De manhã o acampamento esta normal sem nenhum problema. Eles podem beber a água do córrego ou do lago, as duas curam igual. Agora o caminho já se torna mais largo e em certos momentos já quase não é possível saber qual árvore faz parte do caminho e qual não faz parte. Agora a temperatura esquenta e um clima de êxtase surge no ar. O sol brilha forte e alto no céu, parece um dia dos grandes reis do passado. Não há nenhum perigo aparente no ar e o clima ainda faz com que os viajantes se sintam mais seguros ainda. Num certo momento eles vêem uma árvore de aproximadamente sete metros de altura carregada de frutas vermelhas da cor do sangue. A vontade de comer e insuportável e quando o grupo tudo que era lindo e bonito some. A árvore é negra e murcha sem nenhuma flor. Os frutos vermelhos são podres, cheios de vermes e um liquido vermelho muito semelhante a sangue escorre delas. O sol não está mais brilhando é um dia escuro, relâmpagos rasgam os céus. Todas as plantas estão secas e mortas, todas tem espinhos. As borboletas e os animais silvestres foram trocados por aranhas, escorpiões, moscas e mosquitos. O solo é negro, rachado, é esta coberto por um pó que entra pelos pulmões causando uma sensação gélida que percorre o corpo todo. Nada tem vida ou amor, ali reina a tristeza e o ódio. Eles acabam de chegar no vale Burgol.

Este vale acaba só no final do dia onde misteriosamente as plantas nascem novamente. Um certo alívio surge no grupo. Agora não existe mais caminho de árvores, é uma trilha de verdade que esta na frente do grupo, um caminho aberto por mão de pessoas de verdade. O caminho descreve uma ligeira curva para a esquerda e vai aumentando cada vez mais até chegar no lago Vesperturvo. A estrada agora acompanha o lago lado a lado. Finalmente o dia se põem sem mais nenhuma coisa estranha. Quando eles já estão com sono eles chegam ao que parece ser uma casa de madeira no lado oposto a margem do lago. A casa parece estar abandonada. Se o grupo resolver entrar eles verão que no chão da casa há vários ossos espalhados, alguns ainda com pedaços de carne. O cheiro é insuportável. A porta se fecha sozinha. Um barulho estranho ecoa no

ar. Um uivo. Agora a porta parece estar sendo arranhada. A porta se quebra, estilhaços voam para tudo quanto é lado. Uma silhueta contornada pela lua cheia está parada na porta. Medindo em torno de dois metros de altura, peluda, dentes e garras enormes, bufando. É um warg. Seus olhos percorrem todos na pequena casa de um só cômodo. Ele avança contra alguém do grupo. Agora é com o grupo, a ficha do warg esta no final da aventura. Quando o grupo matarem o warg eles devem caminhar mais um pouco mesmos cansados pois o cheiro da cabana do warg é extremamente desagradável. Algumas milhas adiantes o grupo pode para descansar. É uma pequena prainha do lago. Nada de suspeito durante essa noite. É uma noite quente é uma brisa agradável sopra do oeste, a cidade do lago vesperturvo.

Quinto Dia

Nessa manhã o grupo acorda e encontra o acampamento todo revirado. Mochilas reviradas e muitas pegadas na areia, do chacal. Depois de tomar da água do lago o grupo pega o caminho novamente. O dia está com um sol bem quente e a estrada torna a ficar uma grande reta novamente. Agora o pé da montanha está mais próximo do lago diminuindo assim a área de floresta. Apesar do dia quente o grupo faz um boa marcha. Por volta das três horas depois do meio dia eles avistam alguns vultos na estrada. Ao se aproximarem eles verão que são homens vestidos a moda de Gondor e usam insígnias que mostram que eles servem a Aragorn. Quando o grupo chegar mais perto ainda deles eles verão que são quinze homens, armados, e eles dizem.

- *Prontos para morrerem?*

No inicio será um susto para o grupo. Caso eles perguntem por que, ou como assim o guarda que parece ser o chefe responde.

- Aragorn nos enviou aqui para assassinarmos vocês. Não teremos piedades. Não se surpreendam isso é uma emboscada preparada pelo próprio Aragorn.

Podem acontecer duas coisas. Uma das coisas que pode acontecer é o grupo acreditar neles e atacarem os guardas. Quando os guardas forem atacados eles sumirão e falarão com uma voz sombria: Confie mais... Aragorn é um rei não um tirano.... Outro fato que pode ocorrer é de o grupo não acreditar nos guardas, daí eles simplesmente sumirão deixando as palavras no ar: Prossigam...vocês tem confiança.....

O resto do dia é normal. Só o tempo começa a escurecer e ameaça chover. Quando já é noite a estrada começa a desviar do lago e entrar numa floresta escura. No inicio dessa floresta á um pórtico de pedra muito bem talhado onde pode se ler numa letra élfica bem caprichada.

Terras Narûs – Somente para os que não possuem o coração negro e não venham com más intenções. Passem os corações justos.

Quando o grupo passar, eles sentirão que parece que perderam um pouco do peso, da ansiedade, do medo, das dúvidas que carregavam. Já estão cansados e já não existe mais tanto medo. No meio da noite eles acordam com um barulho de gritos. Ao irem atrás do barulho, vêem uma mulher de aparentemente vinte anos sendo atacada por um orc. Após matarem o Orc (ficha no fim da aventura) a mulher olha para eles e começa a evaporar e deixa uma mensagem ecoando no ar: Obrigado, os inocentes não devem sofrer...

Eles podem voltar a dormir, provavelmente ali não devido ao cheiro de orc morto.

Sexto Dia

Uma chuva forte acorda o grupo que bebe da água do lago e enfrenta um dia de caminhada na chuva. A chuva esta extremamente gélida que em certos momentos da câimbra. Depois de quatro horas de caminhada a chuva diminui, e a floresta acaba. Apenas o caminho lamacento continua por uma parte onde a montanha esta exatamente ao lado deles. Olhando para cima eles vêem o enorme pico da montanha que desaparece na neblina. O caminho acaba e uma escada talhada na pedra substitui o caminho. Eles agora começam a contornar lentamente a encosta da montanha. O caminho prossegue assim por um bom tempo e cada vez mais se distanciando do lago Vesperturvo. Eles estão adentrando para o interior das montanhas. Agora quase anoitecendo o caminho de pedra começa a descer. Começa a esfriar o tempo, mas não há sinal de chuva.

Quando já é noite eles chegam a uma plataforma na montanha e no fundo dessa plataforma incrustado na montanha há uma caverna. A caverna é pequena mas é mais quente do que do lado de fora.

Por volta da meia noite começa a chover novamente. Trovões e relâmpagos agora rasgam o céu com uma fúria incrível. No meio daqueles barulho que fazia tremer até a caverna surge dois pontos vermelhos na entrada da caverna. É o chacal. Seu rosto é iluminado por um relâmpago. Quando a luz do relâmpago some o chacal some junto. Novamente ele aparece e some sem nenhum sentido.

Sétimo Dia

O dia começa com um sol muito intenso que penetra pela caverna acordando os jogadores. O cheiro de chuva misturada com terra invade seus pulmões pegos de surpresa. Não há nenhum jeito de tomar a água do lago. Se o grupo resolver voltar para o lago eles serão barrados por uma cratera que surgiu na estrada por onde eles vieram. Não há como descer pela encosta pois essa é lisa e muito alta. Sem outra opção só resta continuar o percurso mesmo com fome. O grupo não conseguira encontrar comida pelo resto do dia de nenhuma forma. O caminho de pedra prossegue assim por vários dias e faz muitas curvas e o caminho sobe e desce o tempo todo só aumentando a fome. Quando o sol já esta alto e o grupo quase não

consegue mas andar a escada faz uma decida brusca e podia ser avistado, lá em baixo nos pés de varias montanhas que ali se encontravam, um oásis no meio daqueles gigantes de pedra. Uma hora depois eles finalmente chegam ao último degrau de pedra. E mais meia hora de caminhada pelo caminho igual a que eles estavam antes de encontrarem o caminho de pedra, eles chegam ao oásis que pelo tamanho pode muito bem ser confundido com um lago. Um rio que vem do oásis corta o caminho eles devem atravessar ele, o rio mede em torno de cento e cinqüenta metros de largura e sua correnteza e fraca, quase imperceptível. E bebendo da água do oásis está o chacal. Ele olha o grupo por alguns momentos como é do seu costume e mergulha para dentro do oásis, sumindo em seguida sem deixar rastros. Quando o grupo beber á água eles perderão a fraqueza e a fome. Eles podem continuar o caminho sem nenhum problema. Agora na frente deles duas montanhas estão lado a lado e o caminho parte bem para o meio das duas. Depois de algum tempo a estada continua por uma floresta. Após a floresta que não tem nada de interessante eles chegam novamente a um lugar onde o caminho é interrompido por um caminho de pedra, uma escada. Essa escada é diferente da outra que era talhada de forma rústica, essa por sua vez é lisa e perfeita e alem disso não era esculpida na rocha era esculpida em um cristal transparente. O cristal é extremante sólido e não quebra de nenhuma forma. Quando o grupo estiver subindo as escadas eles verão seus reflexo nas escadas. Mas os reflexos não mostram como eles realmente são mas sim imagens da vida deles que já aconteceram ou que vão acontecer. Só momentos bons, quando eles chegarem no topo e começarem a descer verão que só apareceram os momentos ruins da vida, passado e futuro, até chegar no momento da morte deles, que o mestre deverá inventar. Após saírem da escada de cristal o caminho descreve uma curva para o oeste indo em direção a uma fenda entre duas montanhas. O silêncio ali é grande e cada passo dado ecoa por um bom tempo pelas montanhas. Já é tarde da noite e todos estão cansados, e podem dormir ali mesmo. A noite esta quente e o céu muito estrelado. Uma brisa suave sopra novamente do oeste. Não ocorre nada de interessante nessa noite, o silêncio era total que era possível ouvir a respiração de todos do grupo que ecoava no meio daquelas montanhas.

Oitavo Dia

O dia amanhece agradável, mas a fome novamente abate o grupo que não encontra água naquela vastidão de terra no meio das montanhas. Só resta seguir em frente, ninguém se lembra de ter se visto morrendo de fome na escada de cristal. Eles agora chegam na fenda. A fenda é enorme principalmente a montanha da direita que é tão grande que é necessário erguer a cabeça por completo para admirar seu pico rodeado pela neve. Apesar de a temperatura estar quente há neve nos topos das montanhas Vesperturvo o ano todo. A fenda entre as montanhas começam a se aproximar cada vez

mais, até chegar o ponto em que elas se unem por completo sem deixar uma passagem se quer, elas se juntam de forma perfeita. Todo essa viagem para chegar até ali e ser impedido por uma montanha, mas a trilha continua seguindo até chegar no paredão formado pelas montanhas (ilustração no fim da aventura). Nesse instante atrás deles está o chacal cujo rosto não é possível ver devido ao sol que está atrás dele. O chacal começa a correr na direção do grupo pulando eles e continuando em direção ao paredão numa velocidade rápida e constante, até se jogar contra o paredão e sumir. O segredo esta em imitar o chacal, deve se ir correndo em direção a parede e quando estiver a apenas alguns passos de bater nela se atirar contra ela. Quem não estiver acreditando na passagem ou com medo não consegue atravessar ela até descarregar suas duvidas ou medos. Quando atravessarem ela estarão em um lugar muito escuro e úmido. Se tentarem fazer fogo ou magia de luz não funcionara, nenhuma luz, pode iluminar esse lugar. Só o que resta ao grupo e prosseguir tateando o chão. Eles estão num túnel de três metros de altura e quatro de largura, talhado por pessoas, não pela natureza. Esse túnel se estende por umas quatro horas. Com fome e medo eles chegam até uma parede. Não há nenhuma porta ou coisa semelhante. Para saírem dali eles devem fazer como fizeram para entrar. Quando estiverem do lado de fora verão que estarão do outro lado do paredão e a estrada prossegue, só que agora as montanhas vão se separando a medida que eles avançam. Mas umas três horas e eles chegam a uma floresta que se parece muito com a que Nilvarel encontrou o chacal. A floresta é de árvores altas e antigas, das mais variadas espécies. Elas formam uma espécie de arco sobre a estrada não deixando muita luz solar invadir o local. Já de ao entardecer eles chegam a um ponto da floresta que eles imediatamente reconhecem, e o lugar onde Nilvarel encontrou o chacal. Em uma grande pedra que parece ter sido colocada ali com um propósito, cercada por arvores de tamanhos surpreendentes. Então sem nenhum motivo surge no topo da pedra o chacal. Ele olha para o grupo por um tempo. Um silêncio invade o local, mas é cortado por uma risada muito grossa e rouca. Lentamente o chacal começa a se transformar em uma pessoa, ou melhor, um elfo. Seu focinho começa a diminuir seus olhos mudam para uma cor esverdeada, seu rabo vai sumindo e suas orelhas diminuem um pouco mais se voltam mais para trás. E surge ali um elfo, muito velho, com uma barba branca enorme. Olhos castanhos esverdeados, orelhas élficas e um cabelo branco também enorme como sua barba. Ele veste uma túnica de mago verde e um chapéu de mago,ele olha para o grupo novamente e da mais uma risada, dessa vez mais longa e mais alta. Agora ele para e olha para os olhos de cada um.

Capitulo Cinco

O Chacal Sábio

Depois de fitar cuidadosamente todos ele fala com uma voz agora menos rouca e já com aparência élifca.

- Bravo! Eu tiro meu chapéu para vocês – E ele tira seu chapéu fazendo uma reverência ao grupo – É raro recebermos visitas..não é?!

O mago parece estar conversando com as arvores quando ele fala sobre visitas. Agora o grupo com certeza ira querer saber quem é ele, por que ele está ali, várias perguntas. Abaixo irei botar algumas perguntas e suas respostas, a ordem em que serão respondidas dependera da ordem em que forem pedidas. As que não forem respondidas nessa lista ficara a cargo do mestre responder-ás, contanto que não altere nos objetivos.

- Quem é você?
Hehehe...eu achava que vocês já soubessem mas já que não sabem ou não querem opinar vou lhes revelar quem sou eu. Vocês já ouviram falar sobre mim mas não me reconhecem agora. Para ser sincero nem eu me reconheço mais. Me chamo Nilvarel, o Verde. Vocês leram sobre o meu livro.

- O que aconteceu com você?
Eu passei por praticamente todos os desafios que vocês...e quando cheguei a essa pedra também encontrei um chacal e ele também virou um mago. Esse mago tomou meu livro, sumiu com ele com magia e me disse que eu era o escolhido para ser o guardião das terras Narûs. Me ensinou o que sabia e foi embora desse mundo para sempre.

- Você é o chacal?
O chacal é o animal que representa essas terras e é nele que eu me transformo para poder andar por ai sem ser notado, mas é claro eu também sei virar outros animais.

- Por que esse caminho da Provação?
O caminho da Provação é também conhecido como o caminho do teste. Nele você é testado de diversas formas. O primeiro desafio foi confiar no caminho de árvores esse foi o exercício da confiança. O segundo foi na areia movediça, esse foi o exercício do trabalho em grupo. O terceiro foi das árvores que aprisionaram vocês e quanto mais nervosos vocês ficavam pior ficava, pois ela segurava com mais força, esse foi o exercício da calma. O quinto foi o do circulo de cristal e da barreira mágica, que escondia seus mistérios esse foi o exercício da observação. O sexto foi o da árvore dos frutos vermelhos que mostrou a vocês a realidade, esse foi o exercício da realidade. O

sétimo foi o exercício de enfrentar criaturas que parecem ser mais poderosas que a gente, esse foi o exercício da batalha. O oitavo quando os soldados mentiram a vocês, esse foi o exercício da verdade e da fé. O nono foi da mulher agredida esse foi o exercício dos inocentes. O décimo foi o caminho de pedra que era liso e traiçoeira, esse foi o exercício da cautela. O décimo primeiro foi o da tempestade que é o exercício da fúria da natureza. O décimo segundo foi quando não havia o que comer mas mesmo assim era necessário seguir adiante esse foi o exercício da fome. O décimo terceiro foi quando a fome já dominava mas um oásis surgiu, esse é o exercício da esperança e do milagre. O décimo quarto foi quando vocês viram toda a vida boa e ruim que havia e esse era o exercício do bom e do mal. O décimo quinto foi quando o caminho foi barrado por um paredão e tudo estava acabado mas havia uma passagem secreta, esse foi o exercício da persistência e de que não devemos desistir nunca. O décimo sexto foi quando tudo estava escuro e não era possível enxergar nada causando um certo medo, esse foi o exercício do medo e da escuridão. E existe o décimo sétimo que vocês verão em seguida. Todos esses existem para que possamos nos testar.

- Você sabia da nossa vinda?

Sim. Aragorn e eu somos grandes amigos e ele já trilhou o caminho da provação. A poucos dias atrás ele veio até mim e me disse da vinda de vocês e disse que eu devia acompanhar vocês durante o percurso do caminho.

- Porque Aragorn pediu que fizéssemos o caminho da paciência?

Ele queria um prova de que vocês seriam capazes de realizar uma missão de tanto risco como essa. Afinal vocês ainda são jovens guerreiros.

- Como o livro foi parar na loja para magos?

Bem isso sempre foi um mistério para mim e eu só descobri a pouco tempo atrás. O meu mestre sabia que algum dia eu precisaria sair daqui e alguém deveria tomar o meu lugar. Então deixou o livro como pista para quem fosse o escolhido. Por isso peço a vocês que quando voltarem a cidade do lago, devolvam o livro para a loja.

- Você realmente entende sobre as Palantíri?

Sim. Durante muito tempo eu pesquisei sobre elas e suas criações, como um passatempo. Mas a coisa se tornou seria e eu me aprofundei muito no assunto. E agora tenho um conhecimento bem específico sobre elas e onde estão agora.

- Você já viu o Ser do Lago?

Sim. O Ser do Lago sou eu. Eu me transformo eu um demônio aquático quando necessito. Aragorn foi o primeiro a descobrir sobre esse meu segredo.

- Mas por que você faz isso?

Eu sempre vivi por aqui e em tempos mais antigos essas terras estavam todas sobre o meu controle, então foram chegando mais pessoas e quando me dei conta já havia criado uma cidade do outro lado lago,bem em cima do meu marco. Até ai eu me controlei mas quando eles começaram a agredir a natureza do local e invadir minhas terras mais secretas e sagradas daí eu resolvi assustar eles para eles saírem ou se recuarem, e eles realmente foram embora. Foram longos tempos de paz e vida boa até que Aragorn foi coroado e veio falar comigo pessoalmente e me pediu para que parasse de assustar as pessoas que elas parariam de invadir minhas terras e eu me acalmei um pouco.

Pode ser que surjam outras duvidas que não me lembrei mas o mestre pode inventar alguma coisa.

Bem, diz o mago interrompendo as perguntas, o resto ele responderia mais tarde. Ele também disse que eles poderiam estar famintos. Mas durante todo esse tempo de perguntas e surpresas eles já havia esquecidos da fome. Mas ela voltou ligeira e mais intensa.

- Vamos comer algo – disse o mago pegando um cajado que estava apoiado na pedra. O cajado até o momento havia passado despercebido pelo grupo que estava encantado com o mago elfo – Aposto que já faz um tempo que vocês não comem nada sólida, apenas a água da fé.

Ele leva o grupo até uma das árvores que circunda a pedra e pronuncia algumas palavras em uma língua desconhecida.

- Ollier Tylton!

No mesmo instante nascem frutos laranjas e de forma oval na árvore. O mago explica que se essa planta se chama Artallë e é excelente para pessoas que estão tempo sem comer e seu poder de cura é muito superior ao da água da fé. Uma pequena casca comestível cobre a fruta que é macia e suculenta. O suco da fruta gela o corpo por dentro quando é tomado e é super doce. No mesmo instante a energia toma conta do grupo e eles se sentem melhores.

Vamos temos ainda um bom percurso para trilharmos.

E eles voltam a caminhar pela estrada sempre seguindo o mago. O mago fazia coisas estranhas durante o percurso: ele fazia pausas para tentar escutar barulhos, ele pegava pó da estrada e cheirava, gritava alguns nomes estranhos e fazia movimentos estranhos com o cajado. Quando já estava se aproximando novamente de mais uma fenda entre duas montanhas o mago mandou que parassem ali para acamparem e repousarem durante a noite. Ele disse que não devia acender fogueira e que ele não ficaria com eles durante a noite e eles não o veriam no outro dia pela manhã. Eles deviam prosseguir o caminho até encontrarem ele. Ele

some novamente na escuridão no meio da fenda das montanhas. A noite passa calma e silenciosa mas o grupo quase não consegue dormir com tanta novidade na cabeça e com ansiedade de encontrar Nilvarel e Aragorn novamente.

Capitulo Cinco

O Décimo Sétimo Exercício

Um pio de alguma ave acorda o grupo. Esta um dia com sol e o céu esta mais limpo do que nunca. Eles podem comer dos fruto da árvore. Caso alguém resolva levar algum fruto para viagem botando na mochila esse apodrecera na hora. Pegando o caminho novamente eles chegam até as fendas das montanhas. São dois paredões lisos gigantescos, de aparência colossal. Duas horas e meia depois do meio dia eles chegam ao final do encontro entre as duas montanhas. Agora é possível avistar um ponto azul no horizonte. Apos duas horas de caminhada em marcha firme eles alcançam o lago. Na pequena praia formada no lago, está o mago olhando para o horizonte, onde

uma gigantesca bola do fogo mergulha em direção ao lago. Nilvarel se fala a eles sem tirar os olhos do horizonte.

- Esse é o décimo sétimo exercício – disse o apontando com o dedo para tudo ao seu redor – É o exercício da vida.

Agora Nilvarel olha para eles e fala seriamente.

- Por mais horrível que a situação possa estar, procurem sempre olharem ao redor, apreciem a vida. Pois nesse momento vocês estarão vivos e agradeçam por isso.

O momento é lindo. A direita do grupo está um rio de água tão límpida que é possível enxergar seu fundo e os peixes dourados nadando livremente. O rio se encontra com o lago de cor esverdeada se misturando naquela planície verde que não acabava aos olhos, daí o nome Vesperturvo. E já mergulhando por completo, esta a bola de fogo colossal que morre e renasce todos os dias sem nenhuma falta. À direita e a esquerda é possível avistar florestas que nascem nas encostas das montanhas de pico rodeados por neve. E bem no alto pássaros descrevem círculos sobre o grupo. Mas essa beleza é interrompida pela voz do mago.

- Lembrem se, a é bela mas também e traiçoeira. Apreciem seus encantos mas não deixem que eles dominem vocês. Durante a aventura de vocês conhecerão lugares encantadores mas não deixe que eles distraiam vocês do objetivo de vocês estarem ali.

Vamos agora – diz ele se levantando e se dirigindo para a floresta a direita do rio – Temos muito o que falar mas pouco tempo.

Depois de uma hora e meia de cainhada pela margem do lago guiados pelo mago eles viram para a direita e encontram a floresta. Eles caminham um pouco pela floresta, mas agora não há mais trilhas apenas o mago sabe o caminho. O mago disse que a floresta se chama Nendur em homenagem ao criador da sociedade dos guardiões da região do Rio Vesperturvo, ele explicou que ele essa sociedade existe desde a época em que Elendil era Rei da Terra Média, e que tinha como objetivo proteger essas terras sagradas.

Por duas horas entre a floresta eles percebem que estão subindo uma das maiores montanhas do Vesperturvo, a montanha Sinadyan assim chamada pelos habitantes da cidade do lago, mas Nilvarel disse que os guardiões a chamavam de montanha Uminai. Foram mais três horas de subida, sem nenhuma escada então chegaram a um platô na montanha onde se via um casa de madeira. A casa era grande, deita com torras de árvores grossas. O que deixava a casa bonita eram enormes vidros de cristais, que eram usados como janelas e telhado. Olhando para o teto da casa era possível ver céu estrelado. Do platô é possível ver grande parte do lago e do outro lado a cidade do lago, um pontinho brilhante, naquelas águas imensas. O mago chama o grupo para entrar na cabana. O interior da cabana é composto por uma sala com uma lareira, uma cozinha cheia de coisas estranhas, uma outra sala onde há uma despensa e subindo as escadas há vários quartos. O mago leva o grupo na sala, e com uma magia acende a lareira, pede ao grupo que se sente nas poltronas e disse que já voltaria. Depois de

alguns minutos ele retorna com algumas coisas para comerem. Depois de comerem o mago prossegue.

- No dia em que eu revistei o acampamento eu achei a carta de Aragorn e ele quer que eu fale a vocês sobre as Palantíri e onde elas provavelmente estão.

Agora o mestre deve dizer para o grupo o tudo sobre as Palantíri. Diga tudo que foi escrito no capitulo sobre as Palantíri.

Depois que o mago termina de contar já é tarde da madrugada e ele sugere irem dormir tem três quartos na parte superior da casa, um para o mago e o grupo deve se dividir para os outros dois quartos. A noite foi a mais agradável de todas desde quando eles saíram da cidade do lago.

Eles acordam com a voz do mago chamando eles. Depois de se prepararem e tomarem um café comum, o mais comum de todos desde que eles haviam encontrado Aragorn.

Após tomarem o café, o mago faz uma cara seria e fala.

- Aragorn pediu a mim que falasse a vocês a próxima pista – ele olhou mais sério ainda agora – A pista é a seguinte.

O mago parece estar verificando a memória e depois de respirar fundo ele começa.

Foi abrigo das que vêem longe
Três torres nos montes vermelhos
Vermelhos de sangue e desejo
A torre coroada
Onde está a coroa
Onde está Elendil
Onde está o cetro de Annúminas
Onde está o herdeiro
Ali está o começo da visão

A principio não parece haver sentindo nesse verso mas mais tarde tudo será esclarecido. O grupo pode tomar nota do verso se assim o desejar.

Depois de dar a próxima pista o mago se sente aliviado e sugere ao grupo que partam já para Fornost onde Aragorn os espera. E depois dar algumas provisões ao grupo (1d8) ele começa a explicar o caminho para sair das terras Narûs e como chegar a Fornost.

Ele diz ao grupo que sigam pela margem sul do lago ate chegarem na floresta Pilindi (floresta das flechas em élfico), na entrada da floresta é para eles mudarem de direção e irem pro sul, até chegarem numa fenda de uma montanha e pronunciarem a palavra mágica: Lómaire. Ele para de falar por ai.

- Já informei vocês de mais – e ele arrasta os jogadores para fora de casa e antes de fechar a porta ele ainda diz – Sigam seus próprios caminhos.

O sol já esta de pé, e brilhando como faz todos os dias. O grupo tem agora mais de 150 quilômetros pela frente e deve fazer esse percurso em oito dias. Eu não descreverei todo o percurso da viagem pois é importante que o mestre invente algumas coisas e até por que

não há muito o que dizer. Se oriente através do mapa que inclui essa aventura. O grupo entanto devera ir até onde o mago mandou.

A floresta Pilindi é faz jus ao seu nome, logo na entrada é possível ver que ela é toda cheia de árvores com espinhos e pontas. Com certeza não é um caminho boa a ser seguido e explica por que os habitantes da cidade do lago nunca chegaram até as terras Nârus. De acordo com as informações do mago o caminho correto a ser seguido seria ir em direção as montanhas sul. Não demora muito eles chegam a tal fenda mencionada pelo mago. Ela não é muito funda, uns dois metros mas tem o formato de uma porta. Ao pronunciarem a palavra mágica a porta se abre e um túnel que adentra a montanha surge diante deles. Logo na entrada do túnel se lê em Quenya:

Aqui o tempo e o espaço não estão juntos, aqui a distância não faz diferença e o tempo também não.

É um frase esquisita. Que também não faz sentindo e o grupo já esta acostumado com isso. É um túnel sem nenhuma novidade, longos corredores escuros, de três metros de altura e largura. Depois de três horas de caminhada eles conseguem avistar uma luz no final do corredor, quanto mais se aproximam eles percebem que é o fim do túnel. Eles passam pela porta e quando percebem se dão conta que atravessarão a montanha toda em apenas três horas, o comum deveria ser um dia de caminhada firme. Daí pode ser entendida a mensagem do inicio da caverna. Do lado de fora da fora do túnel não é possível enxergar sua entrada. E não há nenhuma porta indicando que ali existe um túnel.

Agora uma enorme planície se estende perante o grupo, ora coberto pela vegetação rasteira e ora sem nada apenas a terra vermelha da região. Fornost fica em direção ao oeste e até lá são seis dias de viagem na melhor das hipóteses. O clima está nublado, agradável.

O mestre pode inventar batalhas que quiser de acordo com que acha melhor e é claro para alevantar a moral do grupo. Depois de mais ou menos quatro dias de viagem eles devem chegar até o rio brandwine. O rio não corre muito rápido mas as águas estão geladas e o rio é longo. Como eles conseguirão atravessar depende da criatividade e a sorte do grupo. Lembrando que ficando muito tempo na água da câimbras.

Atravessando o rio eles já podem avistar as montanhas onde esta localizada a cidade abandonada de Fornost. As montanhas são escuras e abandonadas. E um ar de tristeza parece dominar o local. Dois dias depois de terem atravessado o rio eles chegam a uma estrada, bem próxima de Fornost, a estrada já esta fraca, muito capim nasce sobre ela. Para o sul pode se chegar a Bree e para o norte Fornost. Seguindo ao norte eles podem avistar varias construções sobre um platô mais baixo da montanha (ver foto ilustrativa). Três torres se erguem na montanha. A mais baixa, esta com o topo destruído, a média está escura e parece querer ruir a qualquer momento, já a mais alta é bem escura mas ela é mais

detalhada no topo, são detalhes pontudos de algum metal brilhante que deixa a torre como se estivesse coroada. Agora o grupo tem que se ligar que aquela é a torre a qual a pista de Nilvarel se refere.

Fornost foi uma grande cidade um dia e isso pode ser confirmado se olhando para a estrutura da antiga cidade, agora em ruínas mergulhadas na escuridão. A cidade foi construída, sobre a montanha mas em partes baixas e altas devido a grande quantidade de platôs existente na montanha. Para se alcançar os platos era necessário subir escadas todas decoradas com estátuas de guerreiros de alguma era antiga. Uma grande e larga escada sobe para o primeiro platô. Seus degraus já estão muito danificados pelo tempo, limo e degraus falsos tomam conta do ambiente. Novamente a sensação de silêncio toma conta do grupo. Ao atingirem o primeiro platô eles podem avistar que por trás das ruínas de algumas casas simples se ergue a primeira torre. Essas torres um dia estavam cheia de guardas que circulavam dia e noite visando a proteção da cidade, mas agora estava em um estado deplorável e seu topo estava destruído. As casas estão vazias e em uma ou outra é possível ver alguns moveis podres e tomado pela poeira que tomava conta do local. Se o grupo entrar em uma das casas eles serão surpreendidos por criaturas que parecem ser hobbits deformados muito semelhante a Gollum. A pelo menos dois desses e são extremamente ágeis. Seus olhos estão atentos há tudo e parece estar com fome. Se o grupo não atacar esses seres tomarão a iniciativa. Eles são fracos porem ágeis. Conseguem escalar as paredes com facilidade assim como desviam de golpes. Veja a ficha no final da aventura. Após derrotados o grupo pode avançar para o segundo platô. Agora as casas são maiores e mais trabalhadas. A segunda torre não está melhor do que a primeira torre. Graça a algumas pedras ela se mantêm fixa no chão mas alguma tempestade pode derrubar-la sem nenhuma dificuldade. As casas por sua vez possuem mais moveis abandonados e esses estão em melhor estado provavelmente devido ao material com qual foram produzidos. Se o mestre quiser eles podem enfrentar alguns orcs que vadiam pela cidade. Sem mais nenhum motivo para permanecerem nesse local eles sobem então a escadaria que leva ao terceiro e último platô. As estatuas que contornam a escadaria são muito mais detalhadas e vivas. Os olhos parecem seguir o grupo. Quando eles estão chegando ao final eles percebem que três estatuas parecem se mover. Ao repararem eles percebem que pode ter sido apenas um ilusão ou um truque que o próprio medo pregou neles. Mas quando eles prosseguem uma flecha passa assoviando pela cabeça de alguém do grupo e acaba parando no último degrau da escada. Quando procuram a direção da qual veio a flecha eles topam com as estatuas vivas na escada elas já não estão mais na base onde segundos atrás se encontravam. Nesse momento um relâmpago surge no céu fazendo tremer a estrutura da segunda torre, um fina chuva acompanha o relâmpago molhando as faces suadas dos jogadores. Uma sensação de medo e coragem se encontrava correndo nas veias dos jogadores. As estátuas tinham o dobro da altura deles e eram feita de rocha sólida, armas comuns não

pareciam fazer efeito sobre eles, mas as estatuas não pareciam se importar com isso. Eram três: um arqueiro elfo, um humano guerreiro e um anão com seu machado. Ambos uma apresentação armada numa tentativa de mostrar a seu inimigo suas habilidades. Cabe aos jogadores saberem o momento certo de atacarem. As estatuas não são tão forte quanto parecem (ver fichas). O segredo para matar as estatuas é não apresentar medo, pois elas são movidas pelo medo do inimigo, elas tem apenas como função afugentar os medrosos do local. Eles podem continuar agora subindo as escadas e chegando ao topo eles vêem que o terceiro platô esta praticamente inteiro, abandonada mas em perfeita ordem. As casas estão com todos os moveis mais abandonadas. Não há nenhum inimigo vivendo nesse platô. E bem no céu centro esta localizado a torre, em perfeito estada. Ela é feita de pedras negras e lisas. A porta que permite a entrada está encostada. Uma escada em espiral toda decorada com figuras de guerreiros e lindas mulheres.

Capitulo Seis

A Missão

Chegando ao topo, eles podem ver que sobre uma pedras está uma a coroa real, o cetro de annúminas e a espada Elendil. E do nada surge uma voz alta e clara.

- Fornost é minha cidade preferida – a voz da um suspiro breve e continua – Nessa cidade dinheiro não mostrava a qual classe você pertencia. O que fazia você ser respeitado era sua coragem, lealdade e honra. Esses eram os princípios. A casa de alguém com essas virtudes não é afetada nem pelo tempo. As obras que essas pessoas fizeram na vida se tornaram eternas.

Um enorme raio rasgou o céu com imensa fúria que fez tremer até o pico das montanhas. Aragorn agora se dirigiu para o sul da plataforma da torre.

- Olhem! – berrou ele mostrando as terras que se estendiam ao sul – Essas terras antigamente foram habitadas por seres corajosos. Cavaleiros que amavam o que faziam!!

Ele fez uma pausa, tornou a fitar o chão por alguns segundos e olhou para o grupo. Seus olhos estavam vermelhos de raiva. Mas agora sua voz estava mais calma.

- Mas a cobiça e a vontade de ter poder tomou conta dos homens – Aragorn torna a olhar para as terras sul, agora cobertas por uma enorme nuvem negra que descarregava relâmpagos e uma chuva de gotas grossas sobre essas terras – A vontade de ser mais que alguém fez com que o mundo entrasse em caos. De lá – Ele apontou para o leste – Vieram criaturas negras montadas em cavalos tão negros como suas capas.

Ele parou de falar. Respirou novamente, uma névoa saia pelo seu nariz e sua boca. Um frio começa a surgir.

- Nove criaturas sem coração ou vontade, agiam apenas pela vontade dos anéis que carregavam – A chuva aumentou, era quase impossível identificar o rosto de Aragorn – Esses anéis foram dados por alguém que queria poder, e esse alguém cujo nome ficara cravado para sempre nas rochas escuras de Mordor, desejou o maior poder da terra média...

Aragorn parou de falar, remexeu sobre a capa que o protegia da chuva forte e retirou um objeto redondo enrolado por um pano vermelho. Ele retirou o pano e apontou a pedra na direção do grupo.

- As Palantíri – a pedra era escura, opaca e seu interior era um vazio completo, um subido desejo de tomar ela das mãos de Aragorn passou na cabeça deles mas foi interrompido pelo barulho de mais um relâmpago – Elendil trouxe-as de Númenor. Sete delas foram espalhadas pela terra média, em lugares estratégicos. Sauron quis botar suas mãos podres e malignas nessas pedras e enviou sua tropa para conseguirem ela: Os noves. Movidos apenas pelo desejo de Sauron, eles foram tentando pegar as Palantirís mas quando

chegaram ao topo de Amon Sul, eles não conseguiram pegar a pedra, pois os que lá estavam fugiram para cá trazendo a pedra junto. Aqui estava mais uma pedra, a pedra de Annúminas, os noves chegaram até aqui e enfrentaram os guerreiros dessa cidade. Os guerreiros que habitavam as partes mais baixas da cidade fugiram, deixando até suas mulheres e crianças para trás. Mas o que viviam nesse platô, lutaram com todas suas forças mesmo sabendo que o inimigo era muito superior a eles. E assim foi, todos morreram sobrando apenas três guerreiros, as crianças e as mulheres. Eram esses três guerreiros um elfo e seu arco, um humano e sua espada e um anão e seu machado. Eles lutaram até o fim de suas forças até sucumbirem ao poder dos noves e morrerem, mas eles morreram lutando com coragem e sem medo. Foi tanta coragem que a energia deles mesmo mortos impediu que os noves subissem para o terceiro platô. Enquanto isso, Arvendui o Rei que governava essas terras e seus mais leais soldados fugiram por um túnel na montanha levando com eles as duas Palantíri. Os noves lançaram um maldição sobre a cidade de Fornost pois sabiam que não conseguiriam atingir o terceiro platô que era protegido pela coragem dos três guerreiros que tinham agora seus corpos transformados em estátuas. Os noves foram avisados por um dos seus espiões que Arvendui fugira com as Palantíri para o norte a algum tempo, então eles partiram para o norte atrás de Arvendui. Os habitantes da cidade tiveram que partir da cidade devida a maldição lançada pelos noves e a cidade se tornou deserta sem protegida apenas pelos corpos dos guerreiros que se tornaram estátuas e foram colocadas junto com várias outras estátuas comum para disfarçar as estátuas dos guerreiros. As estátuas dos guerreiros não permitiam que qualquer pessoa com medo subisse até o último platô. E assim ficou o destino dessa cidade, uma cidade assombrada. Mas isso ira mudar depois que as Palantirís forem recuperadas.

Agora ele desembainhou sua espada e apontou-a para o grupo. Os relâmpagos reluziam na lâmina detalhada da espada. Uma lâmina fria que já matara muitos orcs durante sua existência e nunca perdeu seu fio. Ele pede ao um do grupo que se ajoelhe perante ele.

- A partir desse dia – diz Aragorn com a espada sobre o ombro direito do jogador – Você está a serviço da coragem e da honra. Não servindo somente a mim mas a todos homens corajosos e de honra. Seja um guerreiro que respeita a coragem não a covardia, por mais difícil que a situação esteja. Seja um guerreiro de honra, sua palavra e sua imagem deverão valer tanto quanto sua coragem, dinheiro e poder não poderão corromper você, pois sua honra estará acima de tudo.

Agora ele muda a espada para o ombro esquerdo e diz.

- Diga, eu juro perante a espada Elendil, perante o cetro de Annúminas, perante a coroa do rei e do próprio rei que sou um guerreiro de coragem e honra. Viverei como um guerreiro e morrerei como um. Minhas façanhas se tornarão dignas de serem imortais assim como meu nome. Eu respeito aqueles que são verdadeiros guerreiros e seguirei as lições dos dezoito exercício não traindo jamais minha palavra. Eu juro.

Ele fará isso com todos os jogadores do grupo após isso ele pega sua espada e aponta ela para o céu escuro e revolto. Ele grita algumas palavras em uma língua desconhecida.

- Narion Vorion Elestále!

Nesse instante no meio daquele mar de nuvens negras revoltadas uma luz parece surgir e a cada instante se torna maior. É o sol que esta ressurgindo novamente. Depois de algum tempo a chuva se cessa e as últimas gotas de chuva caem sobre suas faces encharcadas.

- Sempre há uma esperança por detrás da escuridão – fala ele agora se dirigindo a entrada da torre e embainhando sua espada – Nunca percam as esperanças.

Eles dessem as escadas saindo da torre e agora se encontram de novo no platô. Aragorn prossegue pela rua que vai em direção ao norte. Depois de algum tempo eles percebem que estão sendo levadas há um templo que foi construído incrustado na montanha. O templo é alto e bem decorado, após subirem uma pequena escada eles estão na porta principal do templo. Aragorn segue para dentro do templo. O interior é um enorme salão vazio. Há apenas uma pequena porta na parede a direita. Aragorn senta no chão e pede ao grupo que façam o mesmo. Ele dá uma pequena tossida para limpar a garganta se desculpa e prossegue a falar.

- Vocês passaram em todos os testes que lhe foram impostos, vocês juraram serem corajosos e de honra e vocês foram escolhidos pela palantír não há nenhum motivo para mim duvidar da capacidade de vocês. Agora vocês deveram recuperar as Palantirís perdidas para mim. Duas que se perderam no mar gelado. Outras duas que foram perdidas debaixo de escombros de torres e a última que me foi roubada a pouco tempo, a palantír das minas Tirith. Vocês não precisam se preocuparem com as palantíri que estava nos portos cinzentos e a de Insegard, essas eu sei onde estão. Comecem recuperando as palantíri que afundaram na baia de Forochel. Basta entrarem por aquela porta – diz ele apontando a pequena porta a direita deles – e vocês sairão onde Arvendui saiu quando fugia dos noves. Tomem esse mapa.

Ele entrega a eles um mapa da terra média completo. Em seguida levanta do chão e se dirige até a porta principal do templo e diz numa voz que ecoou pelo salão.

- Quando estiverem prontos não se preocupem em me acharem, eu acharei vocês.

Ele sai e fecha porta deixando o grupo ali sentados sozinhos no meio do salão. Um silêncio total.

Essa é a primeira parte da aventura que continua na segunda parte onde acontece a missão de recuperarem as palantíri.

Créditos e Agradecimentos

Alguns lugares, pessoas e objetos contidos aqui nessa aventura foram retirados das obras de J.R.R Tolkien, sendo de responsabilidade do autor.

A Cidade do Lago, Nilvarel, O Chacal, Terras Narûs, Vale Burgol, Floresta Pilindi e Elraniach foram inteiramente criadas por Mateus Augusto Gabe (Valindor).

As descrições sobre o Lago Vesperturvo, as Montanhas Vesperturvo e a cidade de Fornost foram também criadas por Valindor só que já existiam e são criações de J.R.R Tolkien.

Gostaria de agradecer principalmente ao Carlos Demétrio Rocha que me ajudou muito, muito mesmo, deu a maior força, mandou matérias sobre as Palantíri, criou o enredo da aventura e ainda teve a paciência de me agüentar.

Ficha dos PdM'S

Aqui segue a ficha dos personagens do mestre citados durante a parte um da aventura A busca pelas Palantirís. Aragorn, O Chacal, Nilvarel, Orc Comum e o Warg.

ARAGORN (Coroado)
Ranger – Humano – Nível 10
Honrado (Ordeiro e Bom)

STR 18/76
DEX 16
CON 15
INT 17
WIS 18
CHA 15

THACO 9 (-2 Andúril)
PVs 64

Resistências

Paralisação 8
Bastão 10
Petrificação 9
Baforada de Dragão 9
Magia 11

CA 4 (-2 Capa Élfica, Corselete de Couro, -2 DEX)

Poderes
Como um Ranger de nível elevado, ele tem direito a requisitar 2d6 seguidores. Ele também tem direito a 2 magias de 1º círculo e 1 de 2º círculo das esferas animal e vegetal

Perícias
Aragorn sabe Lidar com Animais, Senso De Direção, Heráldica, História Antiga, Herbalismo, Idiomas Antigos, Conhecimento Místico, Conhecimento Dos Animais, Lutar No Escuro, Caça, Sobrevivência e Rastrear

Itens
Capa Élfica (+2 de Destreza, -1 na CA) Corselete de Couro Andúril (+2 Na Força, +2 Na Sabedoria, +2 na Inteligência e +2 no Carisma; +2 no ataque e no dano; Dano dobrado contra criaturas malignas); Cetro de Annúminas; Coroa Real;

Armas

Espada Elendil

Peso 1,5kg
Comprimento 1,2m
Dano – Corte/Perfuração

Arco Longo

Peso 1,3kg
Comprimento 1m
Dano - Perfuração

CHACAL
Mago – Animal – Nível 14
Justo (Bom e Leal)

STR 9
DEX 14
CON 15
INT 17
WIS 18
CHA 15

THACO 17
PVs 37

Resistências

Paralisação ou veneno	11
Bastão	7
Petrificação	9
Baforada de Dragão	11
Magia	8

CA 10 (não há qualquer tipo de armadura ou proteção)

Poderes

O chacal é o animal no qual o mago se transforma. Quando em sua forma animal o mago só tem dois poderes aparentes: Voltar a ser um elfo e Teleportação.

Perícias

O Chacal pode se mover em silêncio, esconder se nas sombras, ouvir ruídos quando quiser. Como um animal ele não pode executar todas as suas perícias, mesmo que como um elfo ele saiba. Perícias como Lidar com Animais, Senso de Direção, Natação, Idiomas Modernos, Conhecimento Místico, História Antiga e Herbalismo podem ser executados durante a forma animal.

Itens

Como um animal ele não pode carregar nenhum item, com exceção de carregar algum objeto pequeno na boca. As roupas do mago se transformam em pêlo quando o mago se transforma.

Armas

Garra, Mordida e Dominar o Oponente

NIVAREL
Mago – Elfo – Nível 14
Justo (Bom e Leal)

STR 11
DEX 13
CON 15
INT 17
WIS 18
CHA 15

THACO 15
PVs 37

Resistências

Paralisação ou veneno	11
Bastão	7
Petrificação	9
Baforada de Dragão	11
Magia	8

CA 8 (-2 armadura arcana)

Poderes

O mago pode se transformar em um chacal negro quando quiser. Ele sabe as seguintes magias arcanas:
Nível 1 – Alarme/Armadura Arcana/Luz/Sono/Dardos Místicos
Nível 2 – Detectar Maldade/Teia/Alterar-se/Levitação/Invisibilidade
Nível 3 – Bola de Fogo/Força Espectral/Força Ectoplásmica/Piscar /Respirar na Água
Nível 4 – Ampliar Plantas/Grito/Metamorfose Vegetal/Medo
Nível 5 – Ampliar Animais/Teleportação
Nível 6 – Controlar o clima

E as seguintes magias extras aprendidas por ele ser um mago guardião das florestas:

Patas de Aranha/Bolsos Arcanos/Névoa/Dissipar Magia /Velocidade/Confusão/Praga/Tempestade Glacial/Expulsão/Moldar Rochas/Conjurar Animais/Controlar o Clima/Limpar a Mente/Criar Água/Passos sem Pegadas/Retardar Venenos/Resistir ao Calor ou Frio/Mesclar se as Rochas/Detectar Mentiras/Dar Frutos

Perícias

Lidar com Animais, Senso de Direção, Natação, Idiomas Modernos, Conhecimento Místico, História Antiga, Herbalismo,

Cozinhar, Preparar Fogueira,Cavalgar Criatura Terrestre e Alada, Costurar,Senso do Clima, Uso de Cordas, Astrologia, Navegação, Ler e Escrever, Cura, Etiqueta, Artesanato em Couro, Carpintaria, Cantar, Trabalhar em Pedra e Leitura de Lábios. Ele ainda é como talento secundário um Homem da Floresta, Escriba e Cavalariço.

Itens

Túnica para Magos, Mochila, Grimoire, Ampulheta, Pergaminho, Tinta para Escrever, Vinho.

Armas

Cajado
Peso 2.5kg
Comprimento 2m
Dano – Magia/Esmagamento

Espada Curta

Peso 1,5kg
Comprimento 80cm
Dano – Corte/Perfuração

ORC COMUM
Guerreiro – Orc – Nível 2
Cruel (Caótico e Maligno)

STR 10
DEX 9
CON 7
INT 6
WIS 5
CHA 4

THACO 19
PVs 13

Resistências

Paralisação ou veneno	14
Bastão	16
Petrificação	15
Baforada de Dragão	17
Magia	17

CA 8 (-2 Corselete de couro simples)

Poderes

Nenhum

Perícias

Devido a baixa inteligência os orcs sabem o básico: Cavalgar Criatura Terrestre, Caça, Lutar no Escuro.

Itens

Saco de Couro Pequeno.

Armas

Espada Média

Peso 2kg
Comprimento 85cm
Dano – Corte/Perfuração
WARG
Guerreiro – Warg – Nível 2
Inconstante (Neutro e Caótico)

STR 15

DEX 13
CON 10
INT 6
WIS 5
CHA 4

THACO 19
PVs 22

Resistências

Paralisação ou veneno 14
Bastão 16
Petrificação 15
Baforada de Dragão 17
Magia 17

CA 10 (Sem Armadura)

Poderes

Nenhum

Perícias

Devido a baixa inteligência os Wargs sabem o básico: , Caça, Lutar no Escuro, Rastrear e Sentir Medo.

Itens

Nenhum

Armas

Garras, Mordidas e Esmagamento.